

Revista mensual de actualidad para usuarios de microordenadores
Año 3 - Número 30 Precio 375 Ptas.

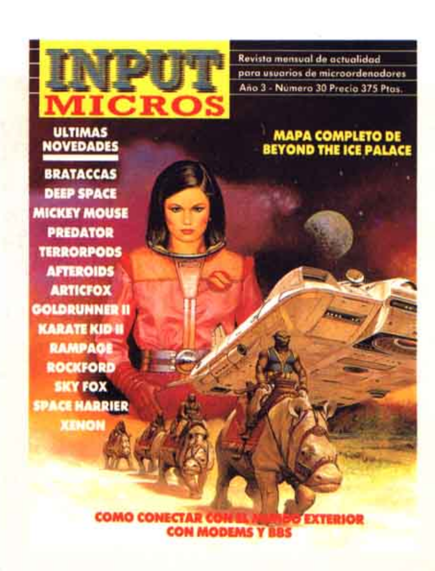
MAPA COMPLETO DE BEYOND THE ICE PALACE

ULTIMAS NOVEDADES

BRATACCAS
DEEP SPACE
MICKEY MOUSE
PREDATOR
TERRORPODS
AFTEROIDS
ARTICFOX
GOLDRUNNER II
KARATE KID II
RAMPAGE
ROCKFORD
SKY FOX
SPACE HARRIER
XENON

8 480002 029018 00030

COMO CONECTAR CON EL MUNDO EXTERIOR CON MODEMS Y BBS

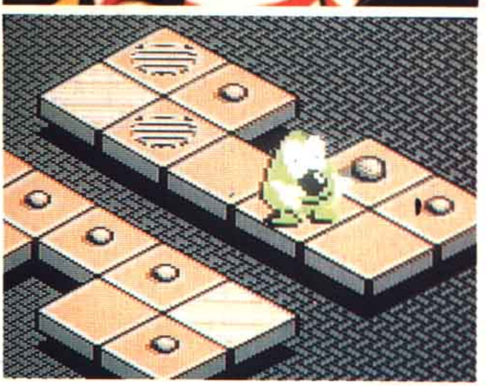


INPUT MICROS









DIRECTOR: Manuel Pérez
REDACTOR JEFE: Antonio Pliego
REDACCION: Jaime Mardones
REALIZACION GRAFICA: Joan Magrià
COORDINADOR DE SOFT: Xavier Ferrer
MAPAS Y POKES: Ramón Rabasó
CORRESPONSAL EN MADRID: Eduardo Ruiz de Velasco
COLABORADORES: Daniel C. Lepekhine, Carles Oriol, Gustavo Martín, Pedro García, Iro Webb, Jesús López, José Escañuela, Manuel Martínez H., Luis Pérez
FOTOGRAFIA: Joan Boada
DIBUJANTE: Ignasi Rovira

INPUT MICROS es una publicación de PLANETA-DE AGOSTINI, S.A.

GERENTE DIVISION DE REVISTAS: Sebastián Martínez
DIRECTOR DE ARTE: Luis F. Balaguer
PUBLICIDAD: INTERMEDIA, S.A. Gral. Moscardó, 5 - 3.ª A 28020 MADRID. Teléf. (91) 442 70 44
BUFETE DE AGENTES DE PUBLICIDAD, S.A.: Lola Anechina
Plza. Alfonso X el Sabio, 7, 1.º, 4.ª
Barcelona. Teléf. (93) 347 59 00

FOTOMECANICA: UNGRAF, S.A.
IMPRESION: Sirven Grafic
c/. Gran Vía, 754-756. 08013 Barcelona
Depósito legal: B. 38.115-1986
SUSCRIPCIONES: EDISA
López de Hoyos, 141. 28002 Madrid
Teléf. (91) 415 97 12
REDACCION: Aribau, 185, 1.º
08021 Barcelona
DISTRIBUIDORA:
R.B.A. PROMOTORA DE EDICIONES, S.A.
Calle B, n.º 11. Sector B, Zona Franca
08004 Barcelona



M.C.M. Y UBISOFT

La compañía francesa UBI Soft será distribuida en España por M.C.M Software después del acuerdo alcanzado por ambas firmas en el PC SHOW'88 de Londres.

UBI Soft fué fundada en Marzo de 1986, y desde entonces lleva una trayectoria ascendente gracias a la calidad de sus juegos.

De éstos, los primeros en llegar a nuestro país, en el período de tiempo comprendido entre octubre y diciembre, serán IRON LORD y SKATEBALL.

El primero de ellos se trata de una videoventrua ubicada en la época mediebal, en la que como príncipe heredero deberemos recuperar el trono robado a nuestro padre, el rey, por su malvado hermano.
Para tener éxito en nuestra tarea, deberemos demostrar nuestra valía de varias maneras: en el tiro con arco, en el manejo de la espada, etc.

SKATEBALL es el deporte del futuro. Consiste en una violenta mezcla de fútbol y patinaje sobre hielo, en la que deberemos conducir a la victoria a nuestro equipo paleando a muerte el adversario.

Ambos juegos se lanzarán para ATARI ST, AMIGA, PC, AMSTRAD, COMMODORE y SPECTRUM.

LANZAMIENTOS HASTA NAVIDADES

Estas son algunas de las novedades que diferentes casas de software lanzarán antes de que se acabe el año. Todas se harán para los diversos sistemas, incluídos los ordenadores de 16 bits, excepto para MSX.

MAS BALONCESTO

La conocida firma ELECTRONICS ARTS acaba de presentar un nuevo simulador de baloncesto en el que se repite la conocida fórmula de recurrir al nombre y a la imagen de deportistas famosos como reclamo (en España hemos tenido recientemente abundantes muestras). El programa ha sido realizado a partir de un supuesto "mano a mano" entre dos de los mejores jugadores de baloncesto del mundo: MICHAEL JORDAN y LARRY BIRD.
Por si no lo habéis adivinado todavía, se trata de la continuación del mítico ONE ON ONE.

El título con el que se comercializará, poco antes de las próximas navidades, será "JORDAN VS BIRD: ONE ON ONE".

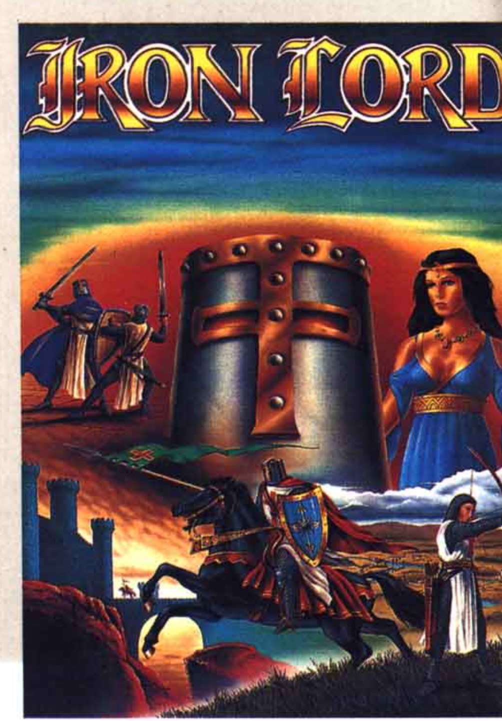
RAINBIRD Y FIREBIRD

Antes de finalizar el año podremos disponer de cuatro juegos pertenecientes a dos de las compañias que forman TELECOMSOFT.

Estos serán WEIRD DREAMS y VERMINATOR, pertenecientes a RAINBIRD, así como SAVAGE e INTENSITY, éstos últimos de FIREBIRD.

En WEIRD DREAMS nos hallamos en un hospital, en estado de coma profundo, y deberemos enfrentarnos al mundo irreal, pero terrible, de nuestras pesadillas.
Monstruos diabólicos, juguetes demoníacos y niñas asesinas, son algunos de nuestros enemigos oníricos. Si no los vencemos a tiempo no lograremos despertar jamás...

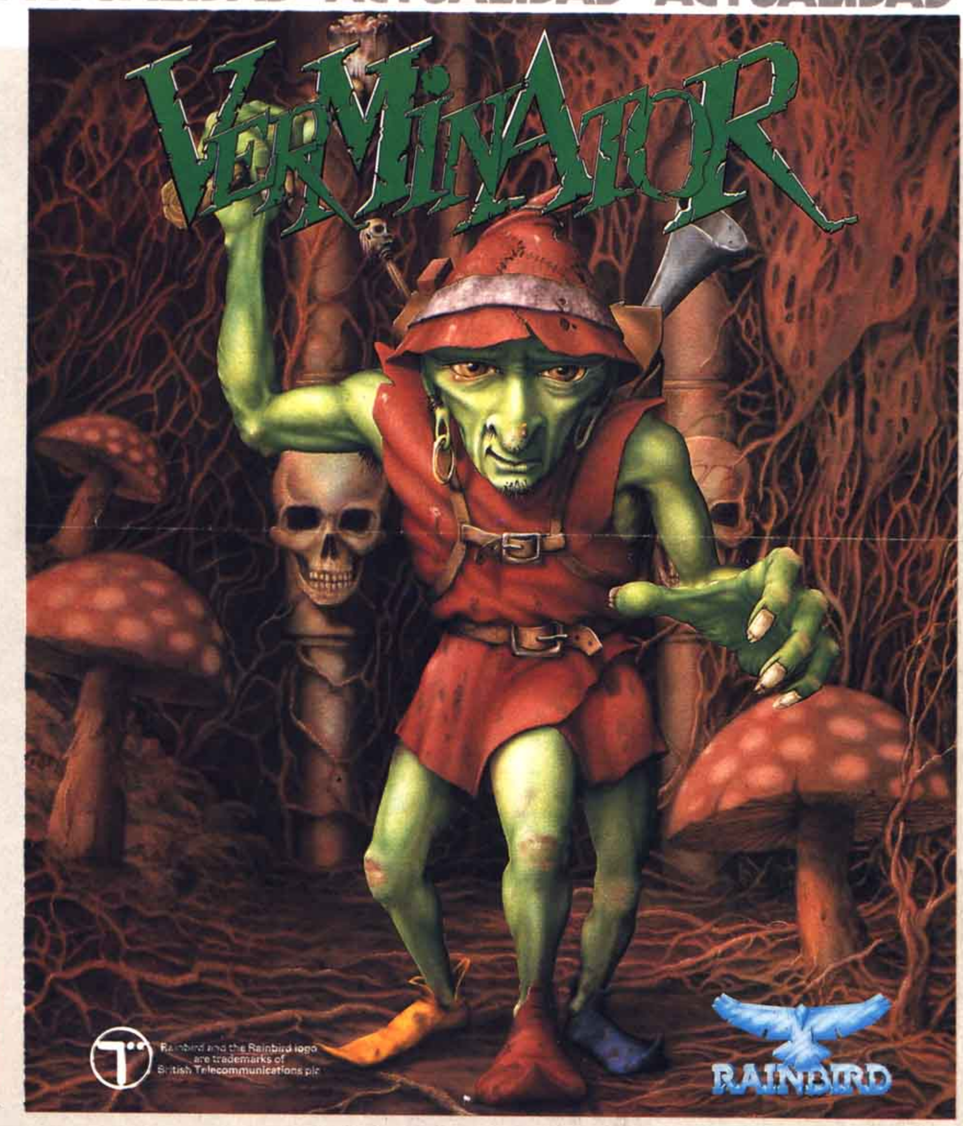
VERMINATOR es un duendecillo verde que deberá librar de chinches, piojos, garrapatas y otros desagradables bichos, el pueblecito situado den-



tro de un roble del bosque. Para ello cuenta con un extraño equipo de «desinfección», entre lo que se encuentra una pequeña maza.

SAVAGE es el nombre de un gigantón de fornidos biceps, o sea un musculitos «body-building», que deberá rescatar a sus compañeros presos en el mundo siniestro de Evil.
Este está habitado por enormes murciélagos, deformes demonios y dragones, que no paracen estar muy de acuerdo con sus intenciones. Menos mal que el hacha de SAVAGE acorta considerablemente las negociaciones...

INTENSITY pertenece al tipo de arcade en el que deberemos destruir una base alienígena con nuestro caza galítico. La acción se desarrolla a «vista de pajaro» y consta de dieciseis niveles de dificultad. Tras superarlos, podremos rescatar a los científicos prisioneros de los extraterrestres y dar por concluída nuestra misión.



NUEVA OFENSIVA DE MICRO-PROSE EN ESPAÑA

Después de permanecer durante un tiempo sin distribuidor oficial en nuestro país, los sensacionales programas de la firma MICRO PROSE están de nuevo a la venta de la mano de SERMA SOFTWARE, compañía que ya ha iniciado una importante campaña de promoción en torno al programa "estrella" de su catálogo: GUN SHIP.



Junto a este simulador, disponible para SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE y PC, se han comercializado también las versiones COMMODORE de STHEALTH FIGHTER y AIRBORNE RANGER, programas que estarán próximamente disponibles para otros sistemas. En concreto, se espera con interés la publicación de la versión SPECTRUM de AIRBORNE RANGER, un sensacional programa de combate tipo "comando" que, sin duda, será un gran éxito.

ELITE

ELITE va a lanzar un paquete de recopilación llamado FRANK BRUNO'S BIG BOX con diez de sus mejores juegos.
Entre estos se pueden destacar:



FRANK BRUNO'S BOXING, COMMANDO, GHOST'N'GOBLINS, SCOOBY DOO, AIRWOLF y BOMB JACK.
Como se puede apreciar este paquete es sumamente interesante por su contenido y su precio.

Con LIVE AND LET DIE, o sea VIVE Y DEJA MORIR, podremos disfrutar de nuevo de las peripecias de James Bond contra la diabólica organizarón Spectra.
En LIVE AND LET DIE, deberemos guiar a 007 en la arriesgada tarea de conducir un fueraborda y pelear desde el contra sus enemigos, además de ir realizando una serie de prubas de habilidad.

WANDERER 3D es un juego de ELITE realizado en tres dimensiones, con un tema mezcla de estrategia y arcade.
El destino de un planeta depende de nuestro habilidad jugando al póker y de la energía conseguida en las pruebas de habilidad del juego.

Al igual que los otros nuevos juegos de la casa inglesa, estará disponible antes de final de año.



IMAGE WORKS

FOXX FIGHTS BACK es la historia de un zorro que estaba felizmente descansando, hasta que su mujer le mandó a por algo para comer. No se podía imaginar que aquella incursión, en un principal de una cacería.
Ante esta situación, FOXX no tuvo más remedio que apretar sus colmillos y, cogiendo su rifle de asalto Kalashnikov A-47, disparar a quemarropa.

El Diablo era un país pequeño y pacífico hasta el golpe de estado cometido por el general Fernández.
A partit de ese momento la vida se convirtió en un infierno tan terrible, que la resistencia preparó a un hombre para acabar con el dictador.
La tarea no es fácil. Nuestro hombre, el comando, deberá encontrar armas, mapas, coger municiones, montar en jeep, y un largo etcétera de difíciles acciones.

Según IMAGE WORKS, FERNANDEZ MUST DIE (FERNANDEZ DEBE MORIR), será «el» juego de acción de este otoño, por lo que ya lo analizaremos detenidamente cuando lo recibamos.

La lista de simuladores de vuelo sigue creciendo. El nuevo componente se llama SKY CHASE, y está diseñado siguiendo las normas de entrenamiento de la U.S.A.F y de la U.S. NAVY.

ALBERT R. BROCCOLI and HARRY SALTZMAN present
ROGER MOORE as JAMES BOND 007
in IAN FLEMING'S
"LIVE AND LET DIE"
THE COMPUTER GAME



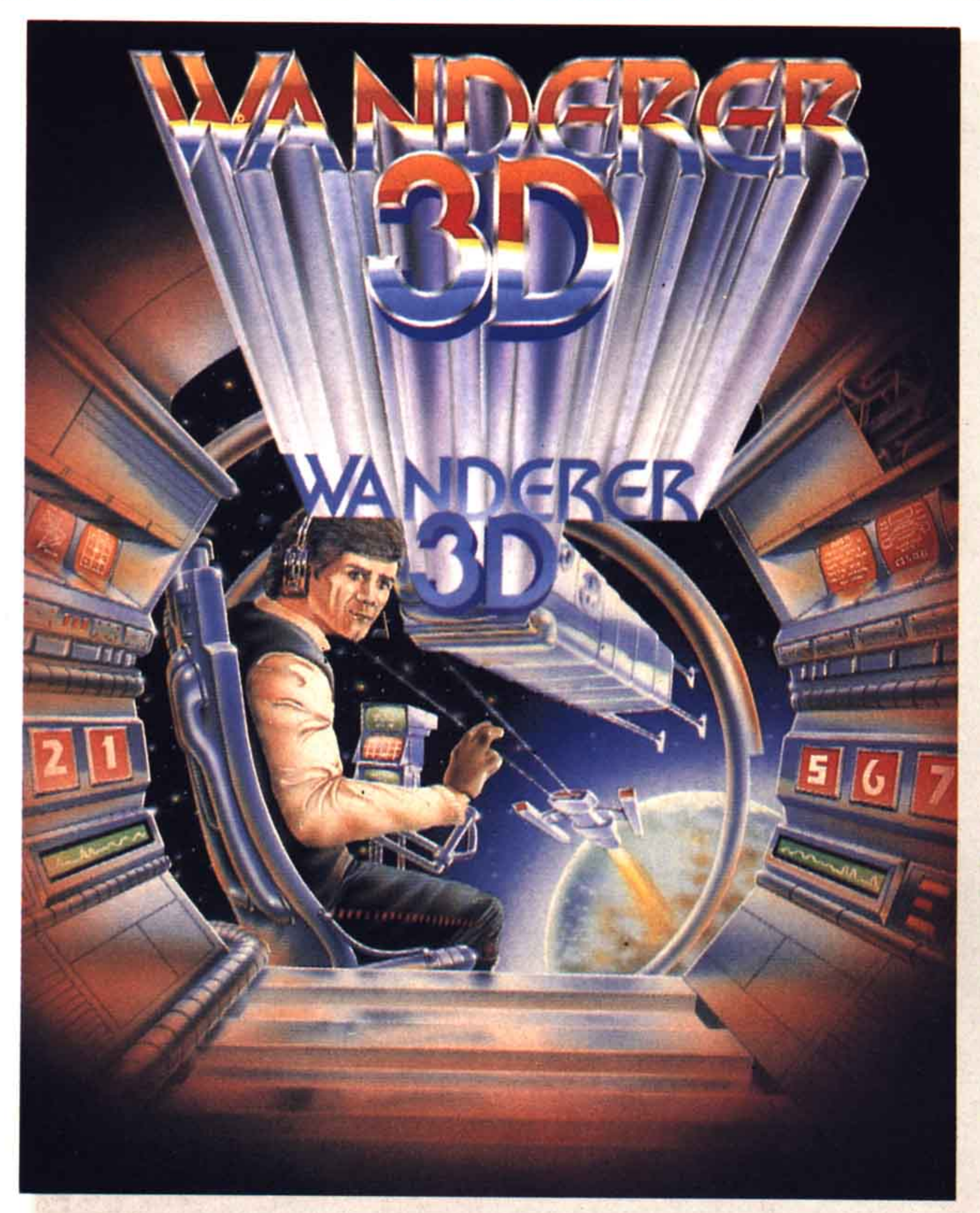
Los aviones están realizados en tres dimensiones y podremos escoger el pilotar desde un F-15 o F-16 norteamericaqno, hasta un MIG 27 o el rapidísimo MIG 30 soviéticos.

SPEEDBALL es un juego donde la velocidad y la estrategis para controlar la bola frente al adversario es fundamental. Pero tampoco se debe de olvidar recoger los símbolos que nos pueden dar más velocidad de movimientos mejores armas para arrojar a nuestro contrincante del terreno de juego.

TOPO SOFT ULTIMO PROGRAMA

Posiblemente recordaréis que, hace unos meses, comentábamos el futuro lanzamiento de un nuevo programa de TOPO ambientado en las trepidantes carreras de cuádrigas de la antigua Roma. Pues, bien, el juego en cuestión ya ha sido terminado y, en el momento de redactar estas líneas, se encontraba a punto para su presentación "oficial", que se ha demorado como consecuencia del gran despliegue realizado por la promoción de "EMILIO BUTRAGUEÑO FUTBOL".

El programa será publicado con el título de COLISEUM, y estará dispo-



nible en versiones SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE y MSX. Su planteamiento general es el siguiente: sobre un circuito con forma elíptica, y con una perspectiva lateral, el héroe de la historia deberá competir a bordo de su cuádriga contra una pléyade de peligrosos enemigos que no dudarán en utilizar los más sucios trucos para derrotarle. Serán necesarias muchas horas de paciencia y de práctica para conseguir llegar a la meta el primero.

ACUERDO AMSTRAD IBM

Desde que Alan Sugar se hiciera con el control de SINCLAIR, y por tanto de más del 50% del mercado de mini-ordenadores domésticos de Europa, su carrera ha sido imparable. En apenas cinco años transcurridos desde el lanzamiento del CPC464, AMSTRAD ha pasado a convertirse en el líder indiscutible del mercado del micro doméstico, gracias a una inteligente política de bajo precio con la que se están pulverizando sin dificultad todos los récords. Refiriéndose al famoso PC1512, Alan Sugar presume, con razón, de haber sido el primero en acercar definitivamente el compatible PC a los hogares, forzando a las poderosas compañías que lo controlaban a revisar sus abusivas tarifas. Pero, además del mercado microinformático, este intuitivo empresario se ha hecho hueco también en otros sectores de la electrónica, como la alta fidelidad, siguiendo una política similar.

No obstante, parecía que AMSTRAD comenzaba a tocar techo cuando sólo le quedaba por conquistar el sector más difícil: el profesional. Pero, como ya suponíamos, Alan Sugar no ha tardado mucho en dar el paso necesario para superar el escollo: recientemente, se hizo público un acuerdo mediante el cual AMSTRAD obtiene nada menos que una licencia a nivel mundial sobre todas las patentes de IBM, tanto para fabricación como para venta. A cambio, IBM consigue también derecho para utilizar libremente las patentes de AMSTRAD. De momento, no se sabe con exactitud cuáles pueden ser las consecuencias de este acuerdo, pero sin duda Alan Sugar ya estará maquinando el medio de sacarle el mejor provecho, y sin duda también muy pronto nos asombraremos contemplando los resultados.

Una vez más, se confirma la validez del refrán que dice "si no puedes vencerlos, únete a ellos..."

EL ESTANDAR SIGUE ADELANTE

El estándar MSX nació poco después de la aparición de los primeros mini-ordenadores domésticos, como una alternativa semi-profesional a los múltiples y deficientes sistemas en vigencia. Después de un fulgurante éxito en el Japón, el estándar comenzó en Europa una vertiginosa ascensión que, de pronto, se vio bruscamente frenada por la agresiva política comercial de los fabricantes ingleses, que no estaban dispuestos a hacer hueco a uno más. De este modo, lo que parecía estar destinado a llegar a lo más alto perdió prematuramente su oportunidad, cediendo empuje frente a la fuerza de otros sistemas ya sólidamen-

te asentados.

Sin embargo, España ha sido una vez más –y no deberíamos extrañarnos por ello– la excepción: para asombro de los fabricantes japoneses, el estándar no sólo ha sobrevivido en nuestro país, sino que además ha reiniciado un increíble e inesperado ascenso desde la primavera pasada, debido fundamentalmente a la repentina recuperación del catálogo de software disponible en el mercado. Hace unos meses, se conoció la noticia de que SYSTEM-4 ponía a la venta una larga lista de títulos inéditos en el estándar; casi simultáneo, TOPO SOFT comenzó a convertir de forma sistemática todas sus novedades al MSX, al igual que DINAMIC; por último, y para poner la guinda, SERMA SOFTWARE lanzó de una sola vez nada menos que doce nuevos cartuchos japoneses para MSX 1 y 2, junto con otras novedades en formato cassette procedentes de las series PLAYERS, CODE MASTERS, y CDS.

En este momento, la posición de los distribuidores al respecto está muy clara. Concretamente, el representante de una conocida firma española comentaba lo siguiente: "Mientras haya miles de usuarios dispuestos a comprar productos para MSX, allí estaremos nosotros para vendérselos..."

Por otra parte, también los directivos de Konami se expresan en términos similares, al manifestar que el mercado japonés puede sostener perfectamente las necesidades de los usuarios españoles del estándar, de la misma manera que el mercado inglés sostiene a los usuarios de SPECTRUM. Además, nosotros podríamos añadir que no sólo existe esa fuente de programas: ahí están TOPO SOFT y DINAMIC aportando también su granito (o su montaña) de arena la causa, como está también lo poco, pero bueno, de firmas inglesas como GREMLIN o CODE MASTERS.

Por todo ello, no necesitamos convencer a nadie de que el estándar tiene tanto futuro por delante como cualquier otro sistema de ocho bits, e incluso bastante más que algunos, como por ejemplo el COMMODORE.

A pesar de todo lo que se ha hablado –y exagerado– el software para MSX sigue estando entre los tres más vendidos en nuestro país, junto con SPECTRUM y AMSTRAD, y la tendencia, según aseguran las firmas comerciales más representativas del medio, no presenta síntomas de cambiar.

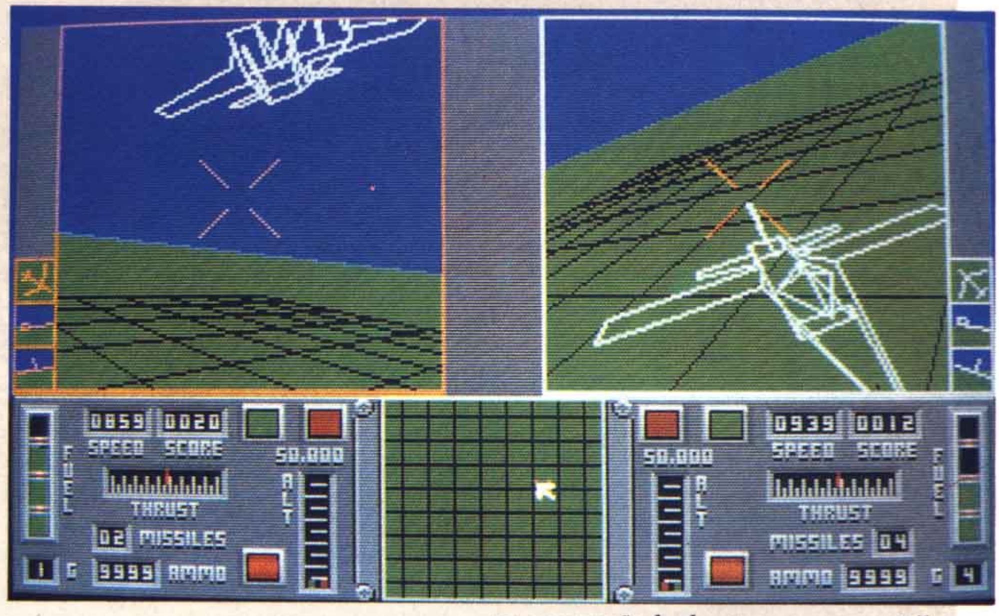
Cuando, durante las próximas Navidades, se confirme el ascenso del MSX, apoyado por las numerosas sorpresas que esperan al estándar en cuanto a novedades en formato cartucho, se disiparán todas las dudas.

En todo caso, el MSX sólo tendrá entonces, como el resto de los micros de 8 bits, un enemigo: el todopoderoso ATARI ST.



IMPACT

Si IMPACT no contara con la posibilidad de poder diseñar las pantallas del juego como queramos, sería igual que otros juegos basados en aquel antiguo «rompeladrillos». Pero esta faceta, que le hace muy interesante, viene acompañada de otra no menos útil: la que nos permite cada diez pantallas acceder a una clave que, cuando volvamos a jugar, nos hará pasar a la número once, veintiuna, treintaiuna, etc, sin tener que comenzar de nuevo.





PAPERBOY PARA ATARI Y AMIGA

Las versiones para ATARI ST y COMMODORE AMIGA de PAPERBOY, el niño repartidor de periódicos, estarán disponibles en nuestro país ants de que termine el año. Este videojuego tuvo una buena acogida en los ordenadores de 8 bits, por lo que pensamos que los poseedores de un 16 bits lo podrán disfrutar aún más.



ASPAR VELOCIDAD sobre dos «teclas»

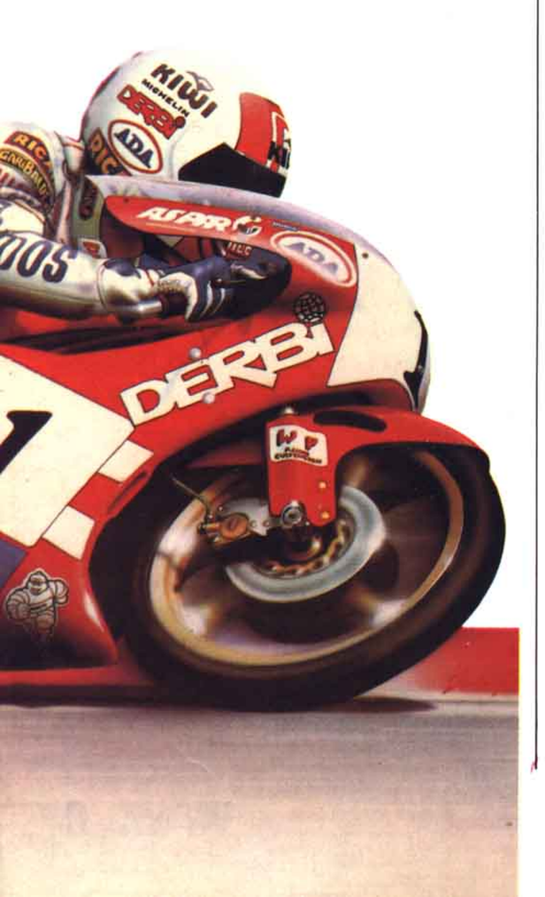
Como nuestros ojos habrán podido ser partícipes, cada vez van incrementándose más el número de títulos que contienen como base un juego deportivo que simula a su original.
En este caso se trata del motorismo, y su protagonista JORDI ASPAR.

El pasado día 30 de septiembre, DINAMIC presentó su juego ASPAR GP MASTER.

El lugar donde se hizo la presentación fue el hotel Princesa Plaza de Madrid, y en uno de sus salones pudimos ver, así como jugar, con la nueva producción de DINAMIC.

Dada la gran cantidad de competiciones que se realizan para poder acceder a la «pull position», del campeonato mundial de velocidad en 80 c.c., de éstas han sido omitidas alguna que otra pista de competición.

Su versión computerizada contiene, por defecto, a las siete principales competiciones que tendrán lugar, por supuesto, en circuitos totalmente distintos unos a otros. El tramado de dichos circuitos es enteramente real.



A continuación os enumeraremos todas las pistas y su situación geográfica:

- El JARAMA, España.
- JEREZ STAR, Portugal
- IMOLA, Italia.
- NISBURGNIGN, Alemania.
- ASSEN, Holanda.
- RIJECA, Yugoslavia.
- BRNO, Checoslovaquia.

En ASPAR GP MASTER deberemos demostrar nuestras dotes de pilotaje a los mandos de la DERBI 80 c.c. campeona del mundo, procurando hacer el mejor papel en todos los circuitos donde se corre la categoría pequeña del Continental Circus. Pero primero, y como es de rigor, deberemos clasificarnos para la carrera en los entrenamientos. Estos pueden ser libres u oficiales.

Una vez en marcha, deberemos estar atentos tanto a nuestra conducción como al marcador que nos va informando de los siguientes datos; tiempo que realizamos por vuelta (se inicializa al pasar por meta), número de vueltas que restan para el final, posición que ocupas en cada giro (se actualiza al pasar por meta) y velocidad a la que vamos.

Una vez cargado el juego, aparece un menú principal, cuyo contenido recoge las opciones de selección de teclas o no, dar comienzo a una nueva competición o bien, continuar con otra tras haber introducido el código de acceso correspondiente.

Tras el menú anteriormente mencionado, surge otro con las siguientes opciones:

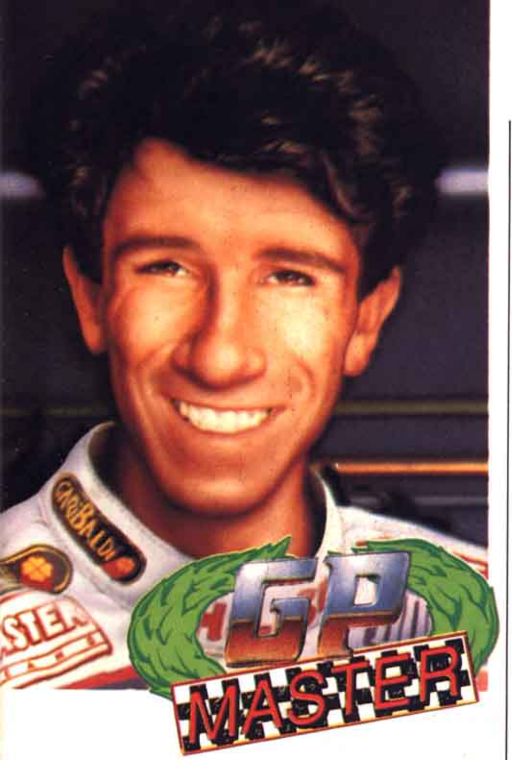
- Práctica.
  Ya que partimos de cero como competidores, esta opción es más que necesaria para alcanzar una cierta experiencia en el recorrido del circuito.
  En esta fase podremos tener los accidentes que queramos pero éstos no se nos tendrán en cuenta.
  Por descontado, si elegimos dicha opción no obtendremos ningún tipo de puntuación.

- Entrenamientos.
  Previamente a cualquier competición, tendremos por supuesto que superar un tiempo mínimo, con el fin de clasificarnos para la carrera.
  Por descontado que siempre tendremos la posibilidad de competir, pero la posición en la rampa de salida dependerá de nuestro crono. No seáis impacientes, por que de serlo, podríais perder la ventaja que proporciona salir en las primeras posiciones.

- Visión del circuito.
  Esta opción nos será de gran utilidad, pues nos permite ver el tramado por el cual nuestras raudas ruedas van a discurrir, con lo cual podremos saber donde acelerar o decelerar, si así fuera necesario y, así, hacernos una idea de como irá la carrera.

Existe también desde este menú la posibilidad de ver una demostración de lo que más tarde tendremos que hacer nosotros.

Ya que hemos estado hablando de realidad, cada vez que una carrera lle-



gue a su conclusión, los participantes, ASPAR entre ellos, recibirán un determinado número de puntos. El ganador obtendrá 20 puntos, el segundo 17, el tercero 15, el cuarto 13. Por puestos los puntos irán descenciendo de dos en dos.

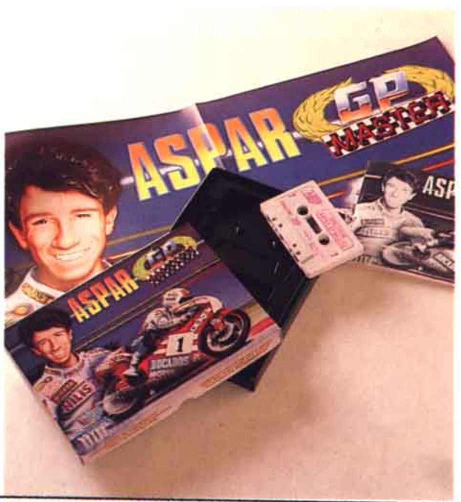
Ya conclusas las siete carreras, lo que determinará nuestra posición en el ránking mundial serán, evidentemente, la suma de los puntos obtenidos durante el transcurso de los siete circuitos.

A nosotros conducir la Derbi no nos pareció cosa simple, pero tampoco podemos decir que pudiéramos hacerlo el tiempo necesario como para coger mucha experiencia.

Gráficamente el juego está bien desarrollado y es bastante vistoso. El movimiento sigue la misma línea, por lo que no es difícil meterse en carrera y rascar con ganas el acelerador.

En conjunto podríamos afirmar que la simulación de este juego, con respecto a la realidad, está maravillosamente plasmada y que aquellos que pretendan emular a ASPAR no serán en absoluto decepcionados. La emoción está asegurada.

ASPAR GP MASTER será puesto a la venta en versiones de cinta y disco para AMSTRAD, SPECTRUM y MSX, así como para los compatibles PC.



ONE WAY SOFTWARE

ONE WAY SOFTWARE - MONTERA, 32 - 2.º. • 28013 MADRID • TELÉF.: (91) 521 67 99 Y 522 39 61

MSX	
BMX	500
CAPITAN SEVILLA	875
MEGANOVA	875
ASPAR	875
DRAW & PAINT	500
TETRIS	875
POLICE ACADEMY 1	875
QUINIELAS	500
NINJA	875
Z FORMATION	875
JET FIGHTER	875
CITY CONECTION	875
ARMY MOVES	500
JACK THE NIPPER	500
PUNK START	875
ORMUTZ	875
EXERION	875
GAUNTLET	500
HABILITY	875
D-DAY	875
ARKANOID	500
MEGA CHESS	875
HUMPHREY	875
MASK 2	875
BATMAN	500

MSX	
COLT 36	500
LA COSA NOSTRA	500
LAST MISION	500
AVENGER	500
LIVINGSTON SUPONGO	500
THEXDER	875
TRIPLE COMANDO	875
ALIENS (EL REGRESO)	875
HOWARD EL PATO	875
EL CID	875
FERNANDO MARTIN	875
EXECUTIVE VERSION	875
FREDDY HARDEST	875
VORTEX RAIDER	875
HUNDRA	875
TURBO GIRL	875
GAME OVER	875
STAR FIGHTER	875
TRANTOR	875
ABADIA DEL CRIMEN	875
GOODY	875
MACADAM BUMPER	875
BEACH HEAD	875

MSX	
HAUNTED HOUSE	875
POLICE ACADEMY 2	875
TT RACER	875
BATTLE CHOPPER	875
INDY 500	875
PINBALL BLASTER	875
POST MORTEN	875
GUTT BLASTER	875
747 FLIGH SIMULATOR	875
STAR WARS	875
SNOOKER (BILLAR)	875
SNOOKER (BILLAR)	875
DESPERADO	875
DAW PATROL	875
ZANAC	875
STARDUST	875
WORLD GAME	875
BLOW UP	875
TEMPTATIONS	875
EL MUNDO PERDIDO	875
TAIPAN	875
MATCH DAY 2	875
CALIFORNIA GAMES	875
INDIANA JONES	875

MSX	
ARKOS	875
MAD MIX GAME	875
BLACK BEARD	875
SILENT SHADOWS	875
INT. KARATE	975
DEMONIA	975
3D PINBALL	975
EL DECUB. DE AMERICA	975
LADY SAFARI	975
WHO DARES WINS II	975
TURBO CHES (AJEDREZ)	975
EUROPEAN GAMES	975
WINTER OLYMPICS	975
SUPER BOWL	975
ADDICTABALL	975
TERRAMEX	1200
COL. EXITOS DINAMIC	1200
COLOSUS 4 (AJEDREZ)	1200
PACK ERBE 88	2495
HITS MSX	2495
HUN. F. RED OCTOBER	1200
BUTRAGUEÑO FUTBOL	1200
EL OJO (THE EYE)	1500

MSX	
FOOTBALL (KONAMI)	4500
TENNIS (KONAMI)	4500
NEMESIS	4500
THE GOONIES	4500
KNIGHTMARE	4500
ROAD FIGHTER	4500
HYPERSPORTS 1	4500
HYPERSPORTS 2	4500
HYPERSPORTS 3	4500
YIE AR KUNG FU 1	4500
YIE AR KUNG FU 2	4500
GOLF (KONAMI)	4500
HYPER RALLY	4500
BOXEO (KONAMI)	4500
BILLAR (KONAMI)	4500
OUNKSOT (BALONCEST)	4500
MAZE OF GALIONS	4900
PINGUIN ADVENTURE	4900
GAME MASTER	4900
NEMESIS 2	4900
SALAMANDER	4900
FORMULA 1 SPIRIT	4900
MIRAI	4900

MSX	
TRITORN	4900
GARYVO KING	4900
GUARDICS	4900
GOLUELLIUS	4900
AMERICAN TRUCK	4900
VAXOL	4900
FANTASM SOLDIER	4900
VAMPIRE KILLER (MSX 2)	4900
THE T. OF USAS (MSX 2)	4900
METAL GEAR (MSX 2)	4900
SUPER TRITORN (MSX 2)	4900
ANDOROGYNUS (MSX 2)	4900
DEEP FOREST (MSX 2)	4900
SCRAMBLE FORM. (MSX 2)	4900
MULTIMILLER (MSX 2)	7900
COMPLEMENTOS MSX	
10 DISCOS 3,5" DC.DD. PARA MSX y ST	3500
MILLER GRAPH	7900
AMPLIACION A 64 K.	14900
JOYSTICK ZEROZ. MSX	1900
JOYSTICK KONIX MSX	2595
PISTOLA GUNSTICK	6900

OFERTA ESPECIAL MSX	
VESTRON	195
MAZES UNILIMITED	195
WINTER GAMES	195

EXISTEN LIMITA. MSX	
OH SHIT (COMECOCOS)	395

OFERTA ESPECIAL MSX	
SKOOTER	395
SAILORS DELAIGHT	395

EXISTEN. LIMITA. MSX	
ROBOT WARS	395
JET BOMBER	395

OFERTA ESPECIAL MSX	
BOUNDER	395
EN RUTA	395

EXISTEN. LIMITA. MSX	
INVADERS	395
MAZE MAX	395

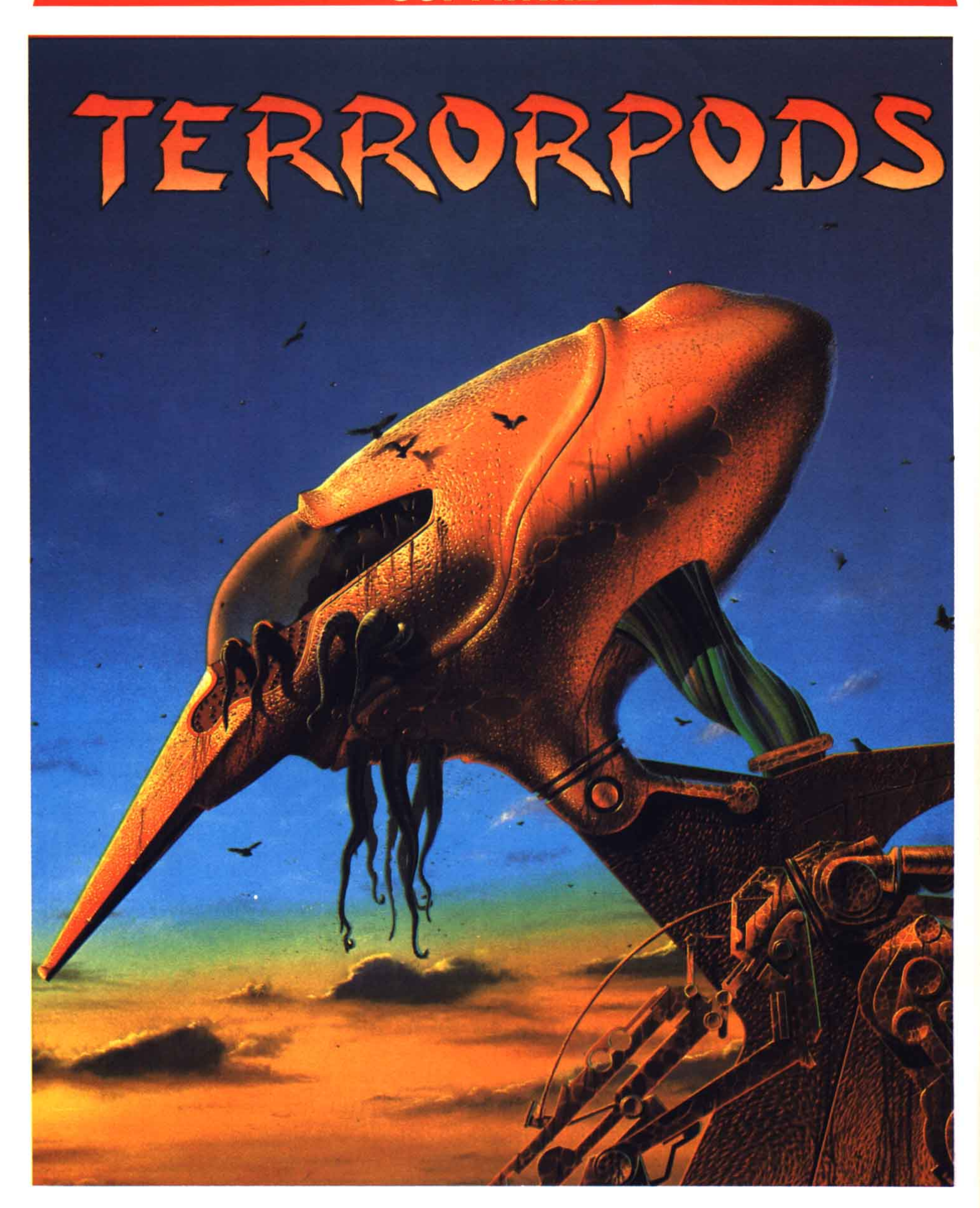
HAZ TU PEDIDO LLAMANDO A LOS TELEFONOS (91) 521 67 99 ó 522 39 61 ó POR CORREO ENVIANDONOS EL CUPON O UNA COPIA A: ONE WAY SOFTWARE - MONTERA 32 - 2º - 28013 MADRID - TAMBIEN TENEMOS TODAS LAS NOVEDADES Y EXITOS PARA SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE Y ATARI ST - CONSULTAANOS Y PIDE INFORMACION LLAMANDO POR TELEFONO

TITULOS GRATIS

CADA 2.000 PESETAS PEDIDAS EN SOFTWARE REGALAMOS UNA CINTA

NOMBRE ____________
APELLIDOS ____________
DIRECCION COMPLETA ____________
TELEFONO ____________
FORMA DE PAGO ____________
☐ TALON ☐ GIRO ☐ CONTRAREEMBOLSO

MODELO ORDENADOR	TITULOS PEDIDOS	PRECIO
TITULO GRATIS		
	GASTOS DE ENVIO	200
	TOTAL	


TERRORPODS

TERRORPODS

Título: TERRORPODS
Firma: Psygnosis
Distribuid.: Pyramide
Sistema(s): ATARI ST
Formato(s): Diskette 3'1/2

El imperio tiene otros planes, planes de muerte...

Esa será nuestra misión, desbaratarlos. Para ello buscaremos e intentaremos destruir todos los componentes de la máquina de combate TERRORPODS. Si no lo conseguimos no volveremos jamás a ver nuestra base.

EQUIPO

Llevamos una compleja máquina de combate D.S.V., la cual está dotada de los siguientes sistemas de protección y combate:

– Escudos.

Formarán un cuerpo semiopaco protectivo a nuestro alrededor que nos defenderá de los TERRORPODS de la «acera de enfrente».

Hemos de recordar que este escudo nos gastará Zenite, un mineral a menudo encontrado en estos planetas pero el conseguirlo nos costará un cierto tipo de intercambio.

– Warp (Hipespacio).

No podía faltar en nuestra nave un método de desplazamiento rápido y barato. Hablamos, como no, del hiperespacio.

Este nos transportará inmediatamente a cualquier centro de las cien colonias.

– Mapa.

La nave posee un complejo sistema de mapas. La pantalla principal se nos transformará en uno de ellos, pero ¡cuidado!, al operar con el mapa muchas de las funciones de la nave quedarán automáticamente desactivadas (escudos, armas, hiperespacio, etc...). Así mismo no podremos usar el mapa cuando estemos usando un "drove".

– Armamento e información.

Pulsando las teclas W o RETURN conmutaremos el cursor gráfico en modo de armamento o información.

– Info

Con el botón izquierdo del ratón pediremos información a los distintos objetivos que señalemos con éste, identificación, identificación de la colonia y propósito de su estancia.

Con el botón derecho activaremos el transmisor de radio para comunicarnos con un objeto específico, aunque también podemos comunicarnos por radio con la tecla R.

La diferencia consiste en que estos últimos mensajes irán destinados a toda la colonia.

La lista de todos los códigos posibles en una transmisión de radio son:

INDE (O,E). Instalación indestructible.

EFRS. Emergencia en la unidad de fuel.

RACO (O,E). Reactivación del objetivo.

DMTO (O,E). Mina defensiva en objetivo.

EDES. Emergencia en la unidad de Detonita.

EZED. Emergencia en la unidad de Zenita.

EQUA. Emergencia en la unidad de Quaza.

– Armamento.

Phaser.

Con esta arma podremos destruir todo lo que se ponga a nuestro alcance. Esta consta de Detonita y su uso nos restará unidades energéticas.

Rayo energético.

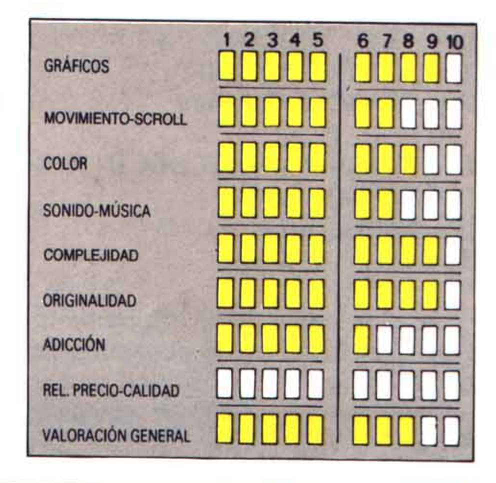
Lo usaremos para la regeneración de objetos que los de la acera de enfrente se nos hayan cargado. Este láser nos gastará cristales de Quaza.

Misiles.

Esta será la única arma factible para destruir a los repelentes TERRORPODS y mandarlos al otro barrio. Al igual que el phaser esta arma nos eliminará unidades energéticas de Detonita.

– Comercio.

El comercio representa el elemento estratégico de la misión. El propósito es intercambiar los frutos de cada objetivo para conseguir que estos sobrevivan y finalmente poder completar la misión. Las colonias no pueden terminar su proceso sin nuestra ayuda y sin abastecimientos.



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
GRÁFICOS	■	■	■	■	■	■	■	■	■	□
MOVIMIENTO-SCROLL	■	■	■	■	■	■	■	□	□	□
COLOR	■	■	■	■	■	■	■	■	□	□
SONIDO-MÚSICA	■	■	■	■	■	■	■	□	□	□
COMPLEJIDAD	■	■	■	■	■	■	■	■	■	□
ORIGINALIDAD	■	■	■	■	■	■	■	■	■	□
ADICCIÓN	■	■	■	■	■	■	□	□	□	□
REL. PRECIO-CALIDAD	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
VALORACIÓN GENERAL	■	■	■	■	■	■	■	■	□	□



SPECTRUM 512



SPECTRUM 512

Título: SPECTRUM 512
Firma: ANTIC Software - THE CATALOG
Distribuid.: MEGAMEDIA INTERNACIONAL, S.A.
Formato(s): Diskette 3' 1/2
Sistema(s): ATARI ST

Aquí tenemos un programa de dibujo que cuenta con la particularidad de poder visualizar al mismo tiempo en pantalla 512 colores disponibles en ATARI ST.

El programa funciona en baja resolución (320 × 200 pixels) y se maneja íntegramente con el ratón. Tiene múltiples opciones que pasamos a detallar a continuación:

LÁPIZ. Con esta opción aparece un lápiz en pantalla y con el botón derecho del ratón podemos dibujar sobre ésta.

LÍNEA. Aparecerá una especie de triángulo, y con el ángulo superior elegiremos el sitio donde poner el principio de la línea y pulsamos el botón izquierdo. Después, movemos el triángulo hasta donde queremos poner el final de la línea, y volvemos a pulsar el botón izquierdo (si no queremos dibujar más líneas pulsamos el botón derecho, sino se seguirá dibujando más líneas tomando como inicio el final de la anterior).

CÍRCULO. Moviendo el triángulo elegiremos el diámetro del círculo. Cuando estemos, pulsamos el botón izquierdo y moveremos el círculo hasta donde queramos ponerlo y volvemos a pulsar el botón izquierdo.

SPRAY. Pulsando el botón izquierdo hará la función de spray.

BROCHA. Pulsando el botón izquierdo dibujaremos como si tuviésemos una brocha.

PATRONES. Elegiremos el patrón con qué pintar con la brocha o el relleno.

FILL (Relleno). Permite rellenar un área de un determinado color o con un determinado patrón.

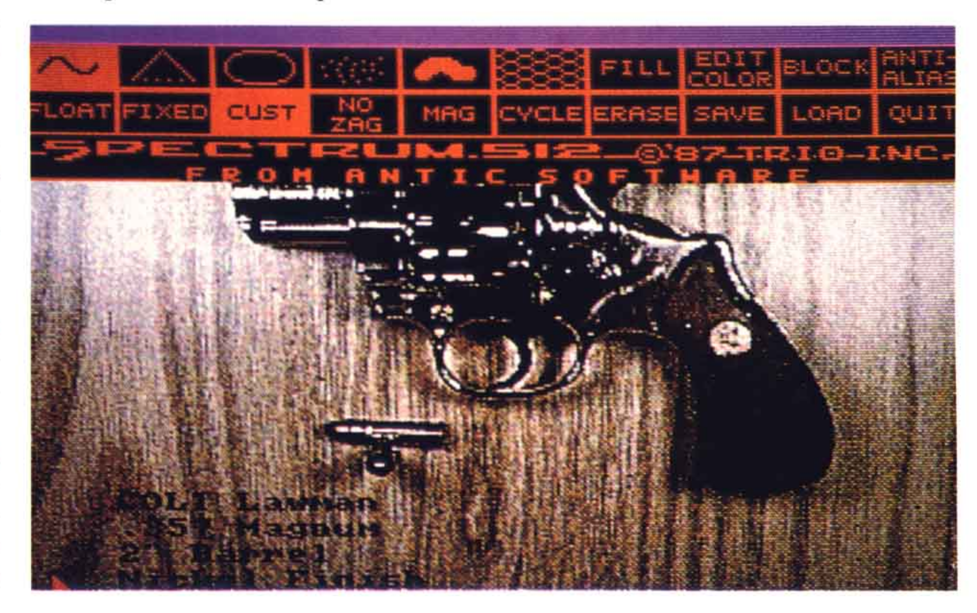
EDITAR COLOR. Pulsando esta opción puedes editar los colores del dibujo. Pulsando R+, R−, G+, G−, B+ y B− puedes llegar a alterar los tonos de rojo, verde y azul en todo el dibujo o en una zona en concreto. Además, también puedes cambiar un color por otro en toda la pantalla o en una zona determinada.

BLOQUE. Primero eliges si quieres controlar el bloque de: pantalla a pantalla, de pantalla a buffer, o de buffer a pantalla. Una vez escogida una opción de éstas, defines el tamaño del bloque. También puedes reducir, ampliar y rotar (con las teclas SHIFT, CONTROL y ALTERNATE).

NOZAG. Cuando hace una línea o un círculo, si está activada esta opción, el ordenador «lima los puntos» haciendo el dibujo más atractivo.

MAG. Si tienes activada esta opción, cuando subes o bajas hasta el tope de la pantalla obtienes un ZOOM de la misma.

CICLO. Para hacer un ciclo de colores.





ERASE (Borrar). Pulsando el botón izquierdo va borrando con el cursor un trozo de pantalla (lo malo es que no puedes borrar toda la pantalla a la vez).

SAVE. Pulsando el botón derecho, eliges si quieres grabar la pantalla en modo comprimido o no (comprimido ocupa menos sitio en disco). Si en esta opción pulsas directamente el botón izquierdo se pasa a grabar en el modo que se había elegido anteriormente (o por defecto comprimido).

LOAD. Pulsando el izquierdo pasas a cargar una pantalla grabada. Si pulsas el derecho puedes elegir el formato de pantalla entre: SPECTRUM (SPC " SPU), NEOCHROME, DEGAS, " IFF.

El más interesante es el formato IFF, pues permite cargar pantallas de AMIGA grabadas con este formato, aunque tengan 4096 colores. El programa, una vez cargada una pantalla en formato IFF, te preguntará si quieres que atenúe los cambios bruscos (lo mejor es poner que sí).

QUIT. Como habréis deducido te permite salir del programa.

En el disco del SPECTRUM 512 también viene un programa para pasar pantallas en 512 colores al modo normal de 16 colores de ATARI ST, en formato DEGAS.

En fin, un programa que hará las delicias de los aficionados al dibujo no técnico, sino artístico por la gran variedad de colores disponibles a la vez. Uno de los pocos defectos (por no decir el único), es que no tiene opción de impresora, que sería de agradecer.



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
GRÁFICOS										
MOVIMIENTO-SCROLL										
COLOR										
SONIDO-MÚSICA										
COMPLEJIDAD										
ORIGINALIDAD										
ADICCIÓN										
REL. PRECIO-CALIDAD										
VALORACIÓN GENERAL										

ARENA

Título: ARENA
Firma: Psygnosis
Distribuid.: Pyramide
Formato(s): Diskette 3'1/2
Sistema(s): ATARI ST

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
GRÁFICOS	■	■	■	■	■	■	■	■	■	□
MOVIMIENTO-SCROLL	■	■	■	■	■	■	□	□	□	□
COLOR	■	■	■	■	■	■	■	■	□	□
SONIDO-MÚSICA	■	■	□	□	□	□	□	□	□	□
COMPLEJIDAD	■	■	■	■	■	□	□	□	□	□
ORIGINALIDAD	■	■	■	■	■	■	■	□	□	□
ADICCIÓN	■	■	■	■	■	□	□	□	□	□
REL. PRECIO-CALIDAD	■	■	■	■	■	■	□	□	□	□
VALORACIÓN GENERAL	■	■	■	■	■	■	■	□	□	□

El estadio está que bulle. Toda la atención se centra en los mejores atletas que han de jugar un buen papel, y llevarse el máximo número de medallas de oro para sus respectivos países.

Participan grandes potencias en el deporte, y concretamente en el atletismo, como Andorra, El Vaticano o Mozambique. Grandes figuras del deporte rey, como Jordi Ciembre, Terrone Testadicazzo u Onyo Ya, compiten por ganar (lógico, ¿no?).

Pero, ¡oh! qué terrible decepción... En los 100 metros vallas publicitarias, gana el chino Li-Po, por haber sido tan hábil de atar los cordones a sus contrincantes. Oro, pues, para el astuto oriental que saluda mientras suena el himno de su país, enseñando al público lo que hace honor a su nombre. Ovación para el ganador.

Seamos serios, y hablemos del único juego de pruebas atléticas para nuestro amado ATARI, que, llevado de la mano de PSYGNOSIS, nos acerca a ese mundo que crearon los antiguos helenos.

El juego consta de seis pruebas atléticas, a saber: los cien metros, salto de longitud, lanzamiento de peso, lanzamiento de jabalina, salto de altura y salto con pértiga.

Para mover a nuestro protagonista, se tiene que hacer exclusivamente a través del teclado, con las teclas 'A' y ':' para izquierda y derecha, y la barra espaciadora para saltar. No es preciso decir que el juego trata de "machacar" las teclas, cuanto más rápido, mejor, para conseguir una buena marca.

Con el ratón, seleccionaremos la altura del listón, los eventos, las opciones del menú, y el inicio de la prueba apuntando al cuerpo del atleta.

Los gráficos son formidables, y el colorido muy variado. También está muy logrado el movimiento. Pero lo peor es la nula presencia del sonido, excepto en la ovación y las pruebas nulas.

Un toque de humor se distingue en el juego, ya que aparecen "bocadillos" de cómic entre el atleta y el juez, llegando a decir cosas como: "Creo que eres divertido", "Mi hijo de 4 años lo haría mejor", "No está mal, Sr. Mediocre", "El público se está riendo de ti", o incluso, "¿Qué tal una partida al otro juego de PSYGNOSIS, DEEP SPACE?".



TETRIS

Título: TETRIS
Firma: Mirrorsoft
Distribuid.: M.C.M.
Formato(s): Diskette 3'1/2
Sistema(s): ATARI ST

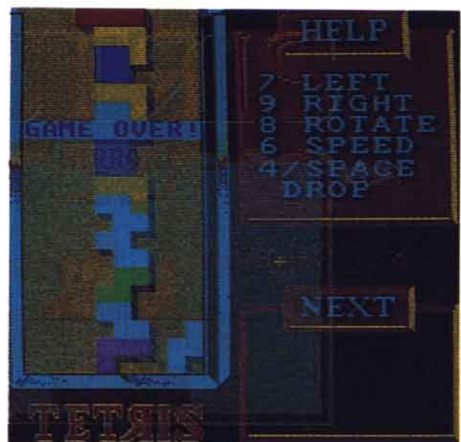


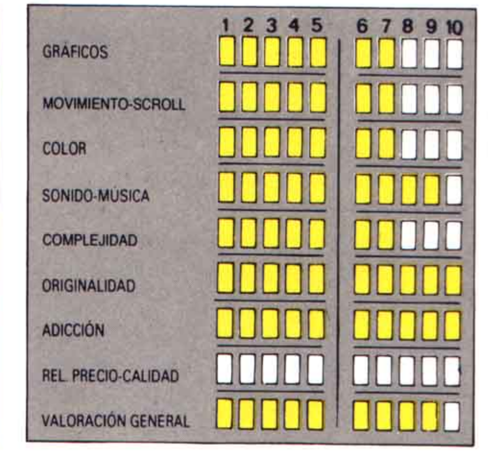
Es cierto que los soviéticos son muy inteligentes jugando al ajedrez, pero también lo son en otros juegos que precisen de "cacumen", como puede ser TETRIS.

Un hábil e ingenioso programador ruso creó un juego consistente en ensamblar unas piezas que caen a modo de puzzle, y lo desarrolló en un PC. Más tarde, la prestigiosa compañía occidental Mirrorsoft, compró los derechos del juego, y lo convirtió a los diversos ordenadores que todos conocemos.

Hoy llega a nuestras pantallas, desde la fría Unión Soviética, este ingeniosísimo y original juego, no apto para seres unineuronales.

Podemos escoger entre 6 niveles de dificultad (del 0 al 5). Para mover las piezas, usamos el joystick o las teclas. Podemos rotarlas pulsando el disparador, o dejarlas caer de inmediato, tirando hacia atrás el joystick.

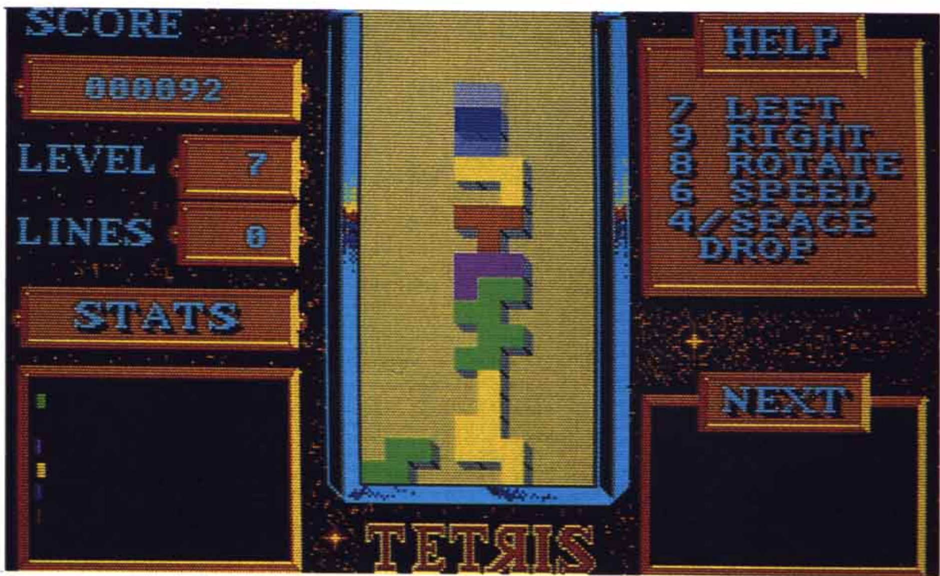


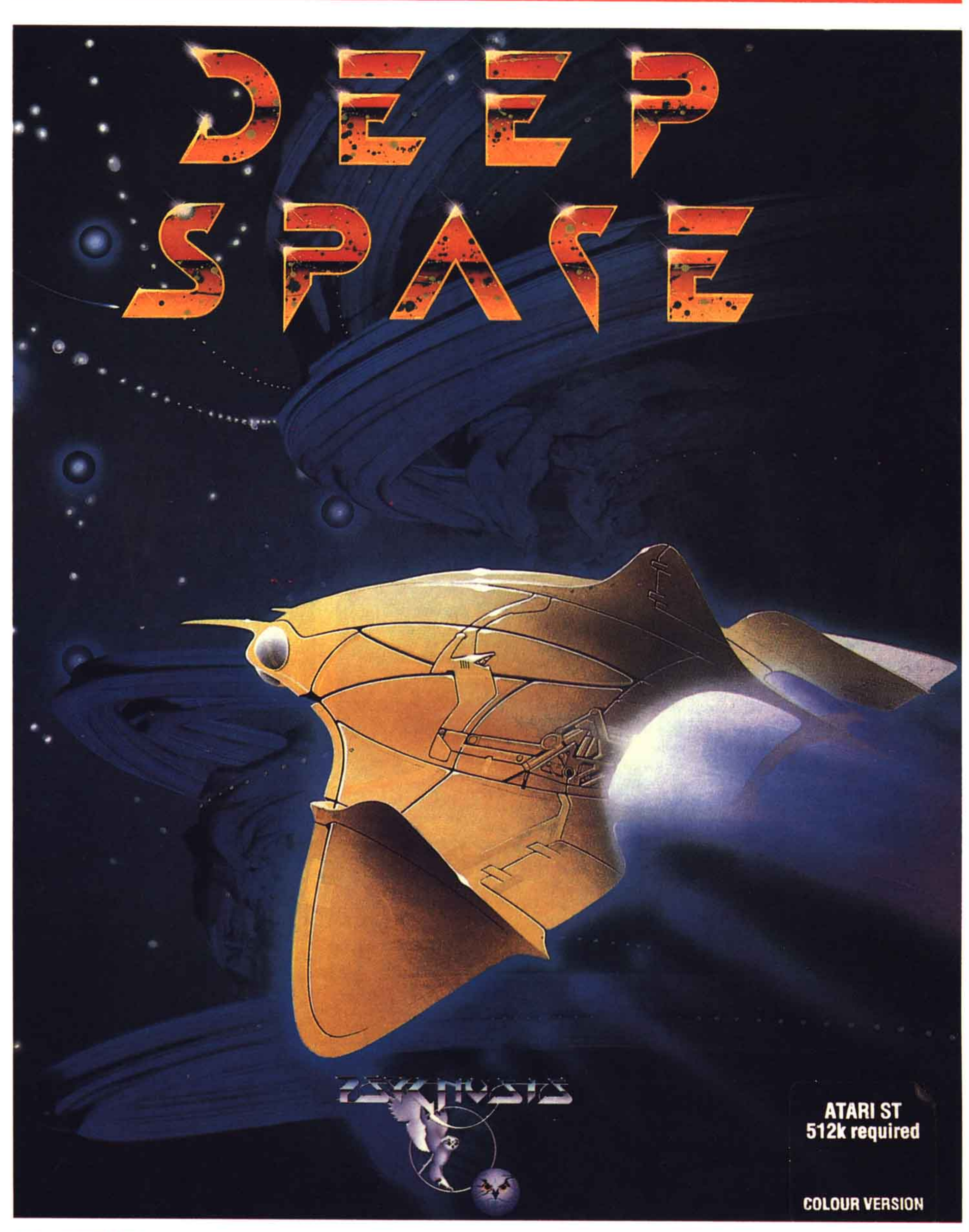


¿Que en qué consiste el juego? Muy sencillo. Hemos de intentar que las piezas que caen, se ensamblen unas a otras, logrando que se cree una superficie lo más plana posible. Cuanto mejor queden acopladas, más piezas nos quitarán, y por tanto, más podrán caer con el consabido aumento de la puntuación, y de los status.

Mucha gente pensará: "¡Pues vaya un aburrimiento! ¡Vaya paliza de juego!". Pues bien, allá ellos. Es preferible jugar activando las neuronas, y desarrollando la lógica, que masacrar marcianetes.

Puede considerarse, pues, como un juego "de mesa" o si se quiere, de estrategia, que hará pasar buenos ratos a los sibaritas del juego inteligente.




DEEP
SPACE
PSYGNOSIS
ATARI ST
512k required
COLOUR VERSION

DEEP SPACE



Título: DEEP SPACE
Firma: Psygnosis
Distribuid: Pyramide
Formato(s): Diskette 3'1/2
Sistema(s): ATARI ST

DEEP SPACE es una aventura interestelar enmarcada en una lucha y exploración. En ella tomaremos el mando del crucero de combate STRIX FIGHTER, una avanzada nave de alto nivel tecnológico, al bordo de la que buscaremos fama y fortuna. El cuadro de mandos de la nave consta de los siguientes elementos:

CONSOLA CENTRAL

En este aparato se nos indicará la posición y la velocidad actual.

STATUS DISPLAY

Aquí se nos irán mostrando los mensajes del sistema, las alertas, y niveles de escudos, defensas, etc.

PANEL DE FUNCIONES

Aquí encontraremos unos interruptores que nos indicarán si tenemos activados diferentes elementos: escudos, armas, misiles, visión de pantalla y la dirección actual.

COMPUTADOR DE VUELO

El computador de vuelo consta de mapas de navegación, control de "scoop", "status", refuel y todo el sistema de comunicaciones.

"SCANNER" DE CORTO ALCANE

El "scanner" nos dará una descripción dèl área que nos rodea, así como la posición de los objetos más próximos detectados.

NAVEGACION

La navegación usa dos funciones especiales del ordenador: el mapa de larga distancia y el ordenador de vuelo. El mapa nos muestra todos los grandes objetos hasta los confines navegables del sistema y sus relaciones con nuestra nave, mientras que el ordenador de vuelo, nos dará información gráfica sobre cómo llegar a nuestro destino.

Activaremos el mapa de larga distancia pulsando un interruptor correspondiente en el computador (parte superior de la izquierda).

En el mapa de larga distancia encontraremos una serie de códigos que nos ayudarán a reconocer los objetos:

- Amarillo. Sol del sistema.
- Brillante. STARGATE (puerta estelar).
- Rojo pálido. Nave nodriza enemiga.
- Rojo oscuro. Nave enemiga.
- Blanco. Puesto observador enemigo.
- Azul pálido. Planeta.
- Azul marino. Luna.
- Verde oscuro. Nave energética.
- Verde. Nave de reparaciones.
- Verde claro. Nave de QUARK.
- Negro. Misil enemigo.

A continuación, os ofrecemos una lista con las pérdidas energéticas y sus causas.

FUNCIONES BASICAS DE LA NAVE. (10 unidades por segundo).

- Escudos activados (15 unidades por segundo).
- Armas (30 unidades por disparo).
- Aceleración (5*rango (1–8) unidades por segundo).
- "Scanners" (10 unidades por segundo –sí activos–).
- "Scanners" alta distancia (5*rango (1–5) unidades por segundo).
- Computador (5 unidades por segundo –sí activo–).
- Mapa (20 unidades por segundo).
- "Scoop" computer (10 unidades por segundo).
- Computador de vuelo (5 unidades por segundo).
- Computador de "drones" (10 unidades por segundo).
- Computador de "comms" (10 unidades por segundo).
- Computador de estado (5 unidades por segundo).
- Uso de "stargates" (50.000 unidades por pase).

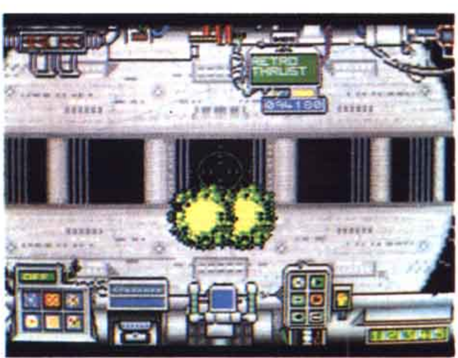
Y ahora es tu momento... Buena suerte en DEEP SPACE.



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
GRÁFICOS	■	■	■	■	■	■	■	□	□	□
MOVIMIENTO-SCROLL	■	■	■	■	■	■	□	□	□	□
COLOR	■	■	■	■	■	■	■	□	□	□
SONIDO-MÚSICA	■	■	■	■	■	□	□	□	□	□
COMPLEJIDAD	■	■	■	■	■	■	■	■	■	□
ORIGINALIDAD	■	■	■	■	■	■	■	□	□	□
ADICCIÓN	■	■	■	■	■	□	□	□	□	□
REL. PRECIO-CALIDAD	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
VALORACIÓN GENERAL	■	■	■	■	■	■	■	□	□	□







BATTLE SHIPS

BATTLESHIPS

Título: BATTLE SHIPS
Firma: Elite
Distribuid: M.C.M.
Formato(s): Diskette 3'1/2
Sistema(s): ATARI ST

"El frío aire de la mañana hiela tus huesos, cuando tú, como Almirante de la marina de tu país, miras desde el puente el manto de niebla que cubre el océano..."

Así describe el folleto de instrucciones al escenario donde se va a desarrollar una importante batalla naval.

Pero siendo más realistas, diremos que se trata del clásico juego de barquitos, esta vez, la mejor versión que se ha visto en un ordenador como juego.

El menú consta de:
–un jugador contra su ordenador
–dos jugadores
–varios jugadores
–"Salvo fire"

Para que jueguen dos personas, se podría haber hecho de una manera más técnica y atractiva: conectando dos ATARI's entre sí, a modo de red local como ya se ha efectuado en el popular "MIDI MAZE".

Aquí, un jugador tiene que irse a tomar una cerveza, mientras el otro coloca sus barcos, y viceversa.

Con el ratón desplazamos el barco sobre el tablero. Para rotar las piezas, se pulsa el botón derecho del mencionado roedor. Si no nos gusta el lugar donde lo hemos puesto, podemos volver a ponerlo seleccionando otra vez el mismo navío.

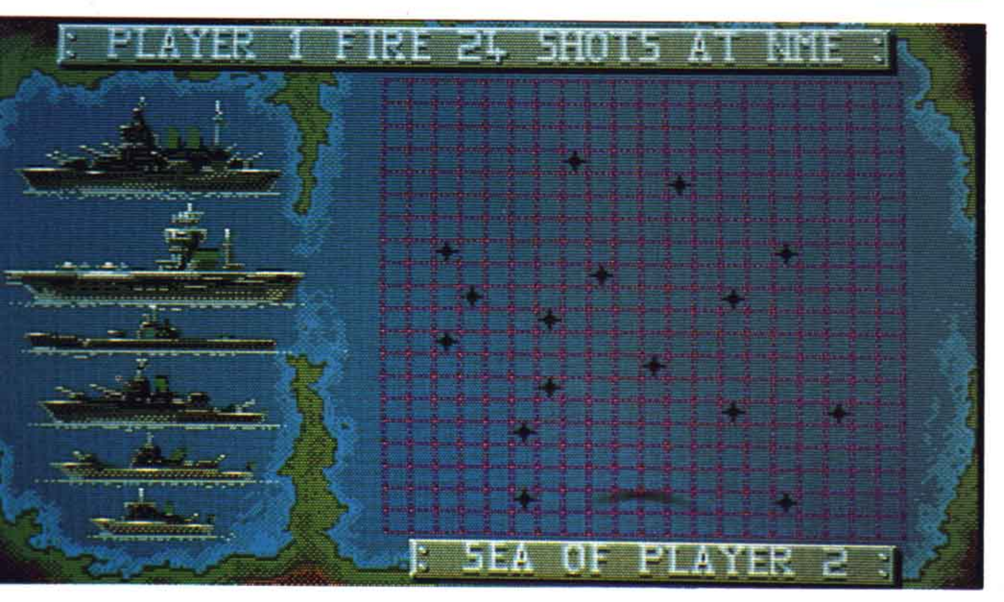
Una vez hecho esto, empieza la masacre marina. Disponemos de abundantes tiros, y olvidándose del engorroso "A1, B2, C6", nos disponemos a llenar la cuadrícula de impactos.

...¡Y que escena más alucinante! Con maravillosos gráficos en movimiento, los cañones disparan a la flota enemiga, mientras sus cazabombarderos tratan en vano de hundirnos.

Cabe destacar que si juegas contra la máquina, ésta no es tonta (como ya es habitual), y que no estaría de más un selector de dificultad en el menú, pero en fin, tampoco es difícil acabar con ella.

¡Ah, y de sonidos no anda mal!: disparos de los cañones, explosiones, y una musiquilla que más que nada, sirve para poner nervioso al personal.





	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
GRÁFICOS	■	■	■	■	■	■	■	□	□	□
MOVIMIENTO-SCROLL	■	■	■	■	■	■	■	□	□	□
COLOR	■	■	■	■	■	■	■	□	□	□
SONIDO-MÚSICA	■	■	■	■	■	□	■	□	□	□
COMPLEJIDAD	■	■	■	□	□	□	□	□	□	□
ORIGINALIDAD	■	■	■	■	■	□	□	□	□	□
ADICCIÓN	■	■	■	■	■	■	□	□	□	□
REL. PRECIO-CALIDAD	■	■	■	■	■	□	□	□	□	□
VALORACIÓN GENERAL	■	■	■	■	■	■	■	□	□	□



SPACE HARRIER

Título: SPACE HARRIER
Firma: Elite
Distribuid: M.C.M.
Formato(s): Diskette 3'1/2
Sistema(s): ATARI ST



Al fin llegó. Ya está aquí el esperado SPACE HARRIER de las máquinas «coin-op», y de las adaptaciones a los enanos de 8 bits.

Démosle la bienvenida, explicando en qué consiste el juego, para aquel rezagado que aún no sepa de que va.

El juego se puede catalogar como un arcade, pero de una originalidad, un movimiendo en 3D, unos gráficos y una adicción, que pocos juegos pueden presumir.

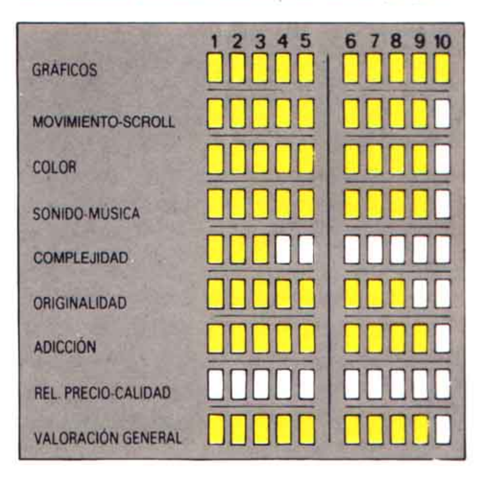
Por medio del ratón (¿y el joystick, qué?) llevamos a un héroe galáctico que vuela sin nave, y a una velocidad impresionante, a través de diversas ciudades de un planeta «un tanto» hostil.

Al final de cada fase, tendremos que acabar con un poderoso enemigo que, en forma de dragón o de cualquier otra figura, nos atacará sin cesar con el tópico fin de matarnos.

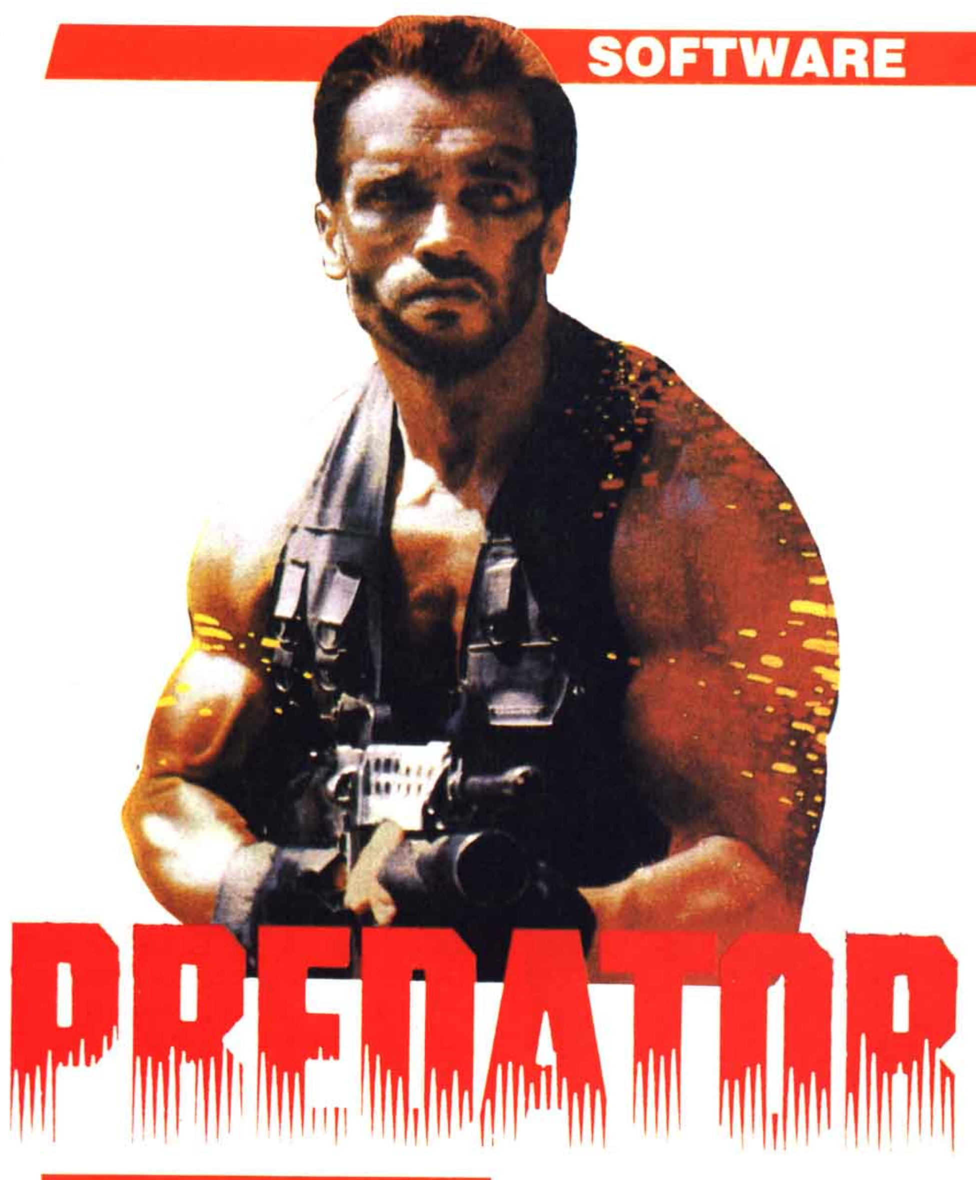
Lo curioso, es que la versión de ATARI, tenemos por cuatro veces, la oportunidad de seguir jugando en el mismo sitio en que estábamos; invitándonos como en la máquina «coin-op», a echar otra «moneda».

Es una lástima que se tenga que jugar exclusivamente con el ratón. Resulta práctico, ya que durante todo el juego, uno se tiene que mover rápidamente, pero es poco recomendable para nuestro delicado roedor. En fin, un estupendo juego que hará las delicias de los más exigentes, y de los que se dejan la piel frente a sus monitores, con callos en las manos de tanto jugar.





	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
GRÁFICOS	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
MOVIMIENTO-SCROLL	■	■	■	■	■	■	■	■	■	□
COLOR	■	■	■	■	■	■	■	■	■	□
SONIDO-MUSICA	■	■	■	■	■	■	■	■	■	□
COMPLEJIDAD	■	■	■	□	□	□	□	□	□	□
ORIGINALIDAD	■	■	■	■	■	■	■	■	□	□
ADICCIÓN	■	■	■	■	■	■	■	■	■	□
REL. PRECIO-CALIDAD	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
VALORACIÓN GENERAL	■	■	■	■	■	■	■	■	■	□



PREDATOR

Título: PREDATOR
Firma: Activision
Sistema(s): ATARI ST y SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE
Formato(s): Diskette 3'½ y cinta cassette

Nos hallábamos sobrevolando el objetivo, la voz de nuestro comandante sonó más grave que de costumbre. "Sincronicen sus relojes y pongan a punto sus equipos, tomaremos tierra en cinco minutos, que el «napalm» os acompañe".

Había tenido un duro entrenamiento, y sólo unas horas antes del ataque era informado de su misión. El emplazamiento a eliminar estaba situado en Sudamérica, la nueva sede de las actividades guerrileras.

La misión encomendada fue el rescate del embajador americano, secuestrado por las guerrillas revolucionarias (como de costumbre). La misión encomendada al equipo, no era en absoluto desconocida, sabíamos perfectamente los peligros resultantes de una misión como esa, pero no era ésto en realidad lo que en aquel momento discurría por nuestra mente. No. El problema era que, antes de nosotros, fueron enviados otros comandos con mingues resultados, pues no se había vuelto a saber de ellos.

Por la cabeza rondaba la idea de que algo extraño le había sucedido a aquellos hombres, dada la elevada calidad de sus entrenamientos destinados a convertirlos en comandos experimentados. Se necesitaban algo más que simples y poco entrenados guerrilleros, para conseguir tan flagrante derrota.

Esa fue la primera sensación que tuvimos al ser depositados en tierra por el helicóptero.

A medida que nos íbamos adentrando en la jungla la tranquilidad mengüaba. Llegó un momento en que ya habíamos localizado al enemigo. Esto sucedió a unos 3 Km del lugar de contacto, puesto que observamos las primeras guerrillas realizando sus escaramuzas.

No pudimos continuar en grupo, ya que el avance sería cada vez más peligroso, o seríamos un blanco perfecto. Por lo que decidimos dispersarnos en abanico y rodear el poblado, con la intención de reunirnos una vez hubiéramos tomado éste.

Pero he aquí la sorpresa. En el momento de reunirnos con los compañeros, hallamos, en el camino de vuelta, a uno de ellos totalmente mutilado. Hubimos de hacer tripas corazón con nuestros sentimientos y un acopio de fortaleza. La mente nos indicó, huir... huir... alejarse de ese horrible lugar...

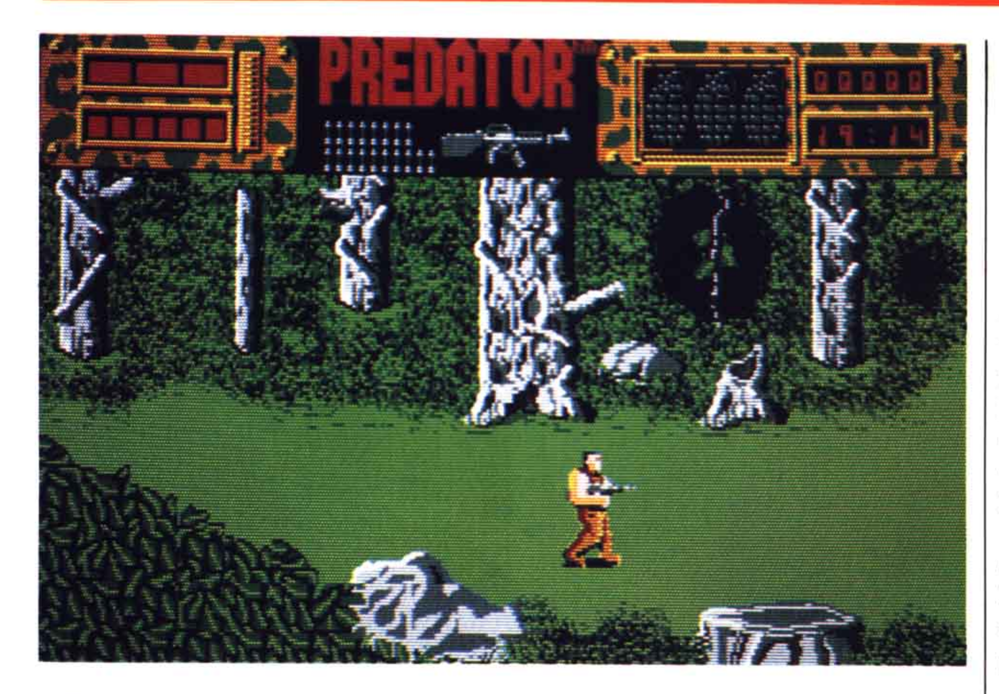
Una vez serenados, nos percatamos rápidamente de que en la loca carrera hacia la salvación, nos habíamos desorientado, no sabíamos adónde ir, solos, y sin nadie que pudiera ayudarnos.

En aquel preciso momento nos vino a la mente la imagen del compañero totalmente destrozado, ¿qué cosa o animal podía haber mutilado de aquella forma al comando? No podíamos imaginar a un hombre como responsable de aquella brutalidad.

La misión había sido trocada por el destino. Ahora las preferencias eran, buscar y encontrar al resto del grupo, así como averiguar lo sucedido durante el ataque.

Y nos adentramos de nuevo en la jungla, contemplando a nuestro paso una estela de horror y muerte, en la que dos ojos en la espesura nos vigilaban. El peligro comenzaba para el ese preciso instante.

PREDATOR es uno de tantos programas basados en una de tantas películas de lo que denominaríamos "guerra-ficción", el éxito de la película es un buen pasaporte para el juego, por lo que creemos dispondrá de un amplio sector de "fans".



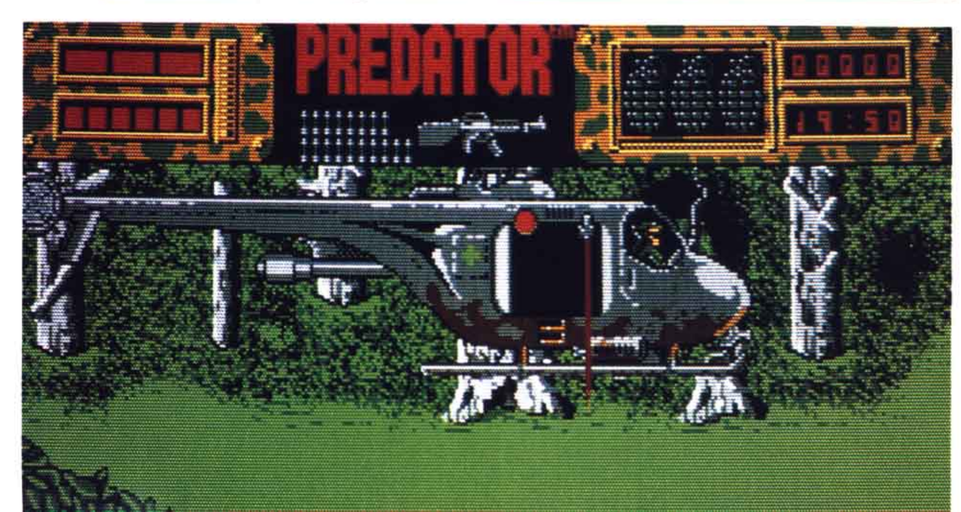
Tendremos que adentrarnos en la jungla y evitar que PREDATOR nos elimine. Nuestros compañeros serán los primeros en desaparecer en el interior de la selva, tras esto, nos tocará la hora de ponernos en acción.

Inicialmente tendremos que eliminar a todo contrario que se interponga en nuestro camino, como también realizaremos la recogida de todo el armamento perteneciente a nuestros compañeros, ya inertes, con la intención de aumentar nuesto potencial defensivo-ofensivo.

El juego se encuentra dividido en cuatro fases, y en todas veremos guerrilleros dispuestos a darnos una muerte rápida; sólo en la última de éstas nos encontraremos frente a frente con nuestro enemigo. En las inmediaciones de su morada, nuestro estómago tendrá que hacer de tripas corazón, dado que hallaremos un espectáculo de lo más dantesco, cuerpos mutilados colgando de los árboles... una bonita advertencia, ¿no lo creéis así?

Lo único que os podemos aconsejar para dar un buen fin a vuestra aventura es, disparar a todo lo que se ponga por medio, así como también recomponer el armamento.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
GRÁFICOS	■	■	■	■	■	■	■	□	□	□
MOVIMIENTO-SCROLL	■	■	■	■	■	■	□	□	□	□
COLOR	■	■	■	■	■	■	■	□	□	□
SONIDO-MÚSICA	■	■	■	■	■	□	□	□	□	□
COMPLEJIDAD	■	■	■	■	■	□	□	□	□	□
ORIGINALIDAD	■	■	■	■	■	□	□	□	□	□
ADICCIÓN	■	■	■	■	■	■	■	□	□	□
REL. PRECIO-CALIDAD	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
VALORACIÓN GENERAL	■	■	■	■	■	■	□	□	□	□



MACROSS

Formato(s): Cartucho ROM
Sistema(s): MSX

Otra vez vamos a comentaros un juego de naves. Este programa es, en cierto modo, diferente a los demás, ya que podemos elegir el tipo de nave (cada una tiene su armamento característico) sólo pulsando los números 1, 2 o 3. Si pulsamos el 1 tendremos la nave más rapida de todas, aunque no por ello será más difícil, porque el juego en sí es bastante lento.

Si no es ésta la nave que hemos elegido, porque hemos tecleado el número 2, veremos que se trata de una nave ligeramente más lenta, aunque no por ello peor.

Si, por el contrario, es la nave 3 la que hemos escogido, tendremos que ir acostumbrándonos a ver pasar más lento el gráfico de fondo, que no es más que unos puntitos que hacen de estrellas. Pero, por lo demás, no hay grandes diferencias, aunque claro, si no existieran éstas, hubiera sido una tontería crear tres tipos de naves.

Podremos usar también, además del disparo normal, un disparo múltiple, que está limitado temporalmente y que se acciona al pulsar la tecla SHIFT.

Así que lucharemos contra las fuerzas del mal y, rezando para que nuestros retropropulsores de titanio aguanten los numerosos disparos que van a recibir, pondremos nuestra nave rumbo adonde el fragor de la lucha es más incesante, y sin dudarlo conectaremos el turbopropulsor y lo pondremos al máximo.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
GRÁFICOS	■	■	■	■	■	□	□	□	□	□
MOVIMIENTO-SCROLL	■	■	■	■	□	□	□	□	□	□
COLOR	■	■	■	■	□	□	□	□	□	□
SONIDO-MÚSICA	■	■	■	■	■	□	□	□	□	□
COMPLEJIDAD	■	■	■	■	■	□	□	□	□	□
ORIGINALIDAD	■	■	■	■	□	□	□	□	□	□
ADICCIÓN	■	■	■	■	■	■	□	□	□	□
REL. PRECIO-CALIDAD	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
VALORACIÓN GENERAL	■	■	■	■	■	□	□	□	□	□

BEYOND THE ICE PALACE

BEYOND THE ICE PALACE

Título: BEYOND THE ICE PALACE
Firma: ELITE
Distribuid.: M.C.M.
Formato(s): Diskette 3'½
Sistema(s): ATARI ST



«Éramos un pueblo feliz hasta que llegó él. Vivíamos en paz hasta que llegó él. Él trajo consigo el mal, pero el mal no puede durar para siempre.»

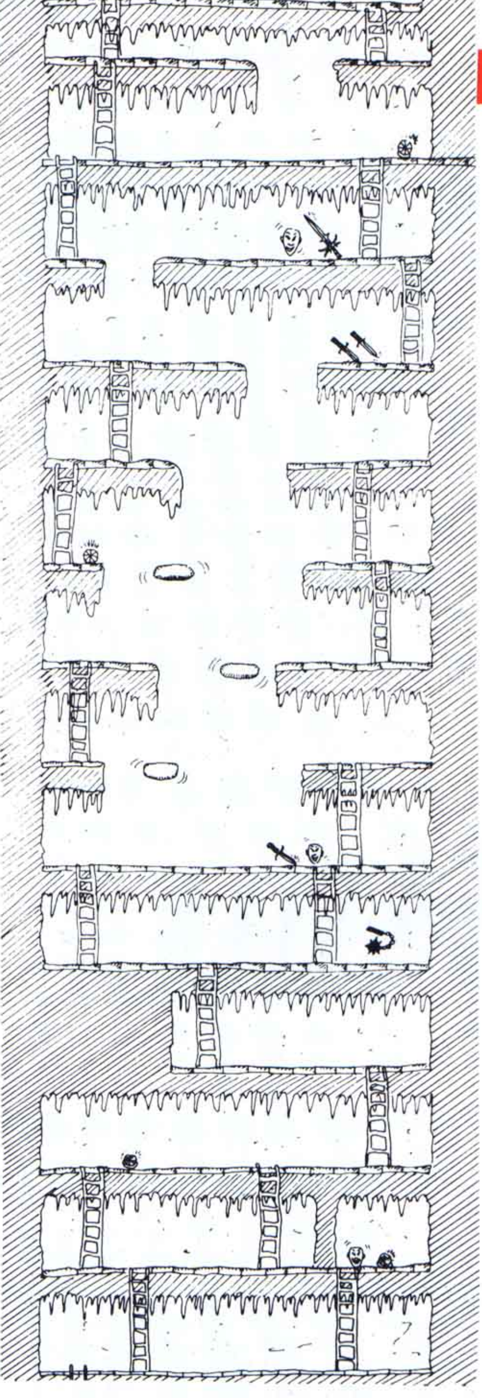
Eso debió pensar nuestro amigo para tener la sangre fría de adentrarse más allá del Palacio de Hielo.

Nuestro cometido es ayudar al aguerrido protagonista a llegar frente al brujo y destruirlo.

En nuestro camino nos encontraremos con multitud de enemigos que no pararán hasta hacernos perder una de nuestras 7 vidas o todas.

Puedes encontrar a tu alrededor, ogros que a la mínima que te descuides dispararán un hacha o un hechizo, bichos que salen de la nada produciendo un zumbido ensordecedor cuando se acercan a ti, demonios, avispas, abejas, y lo más peligroso: una especie de serpiente casi al final de cada nivel.

Pero por el camino podrás recoger diversas armas con que combatir a tus enemigos: un cuchillo, una especie de espuelas y un machete.



También podrás coger gemas que irán incrementando la puntuación.

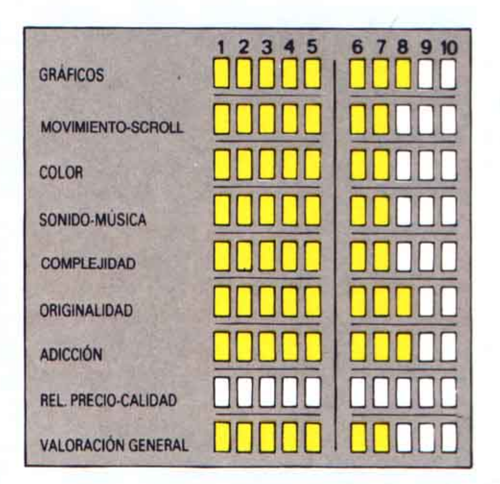
Al principio tendrás que redefinir una tecla, SUMMON SPIRIT, que pulsándola en los momentos difíciles aparecerá una cara sonriente rebotando por la pantalla e irá matando bichos sin cesar. Lo malo es que dura muy poco y sólo tienes dos, (pero puedes recoger alguno que otro en tu camino).

Al final de nuestro tortuoso viaje, nos encontraremos con el brujo volando por la pantalla. Hay que tener cuidado puesto que tiene muy mal carácter y a la mínima nos lanzará un rayo que acabará con una de nuestras preciadas vidas.

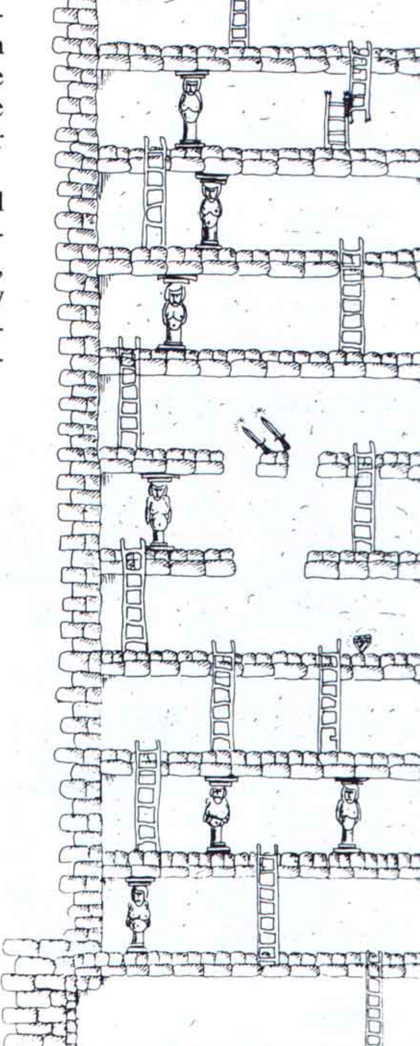
El juego consta de tres fases, algo largas y difíciles de pasar, pero lo mejor es ir poco a poco y muy atento a la pantalla. La mejor arma es el machete.

En la parte de arriba de la pantalla, constan en todo momento, los puntos, las vidas de que disponemos para llevar a buen fin nuestro propósito, la cantidad de SUMMON SPIRITS de que disponemos (cabe reseñar que como máximo sólo podremos tener dos, uno a cada lado de la vida).

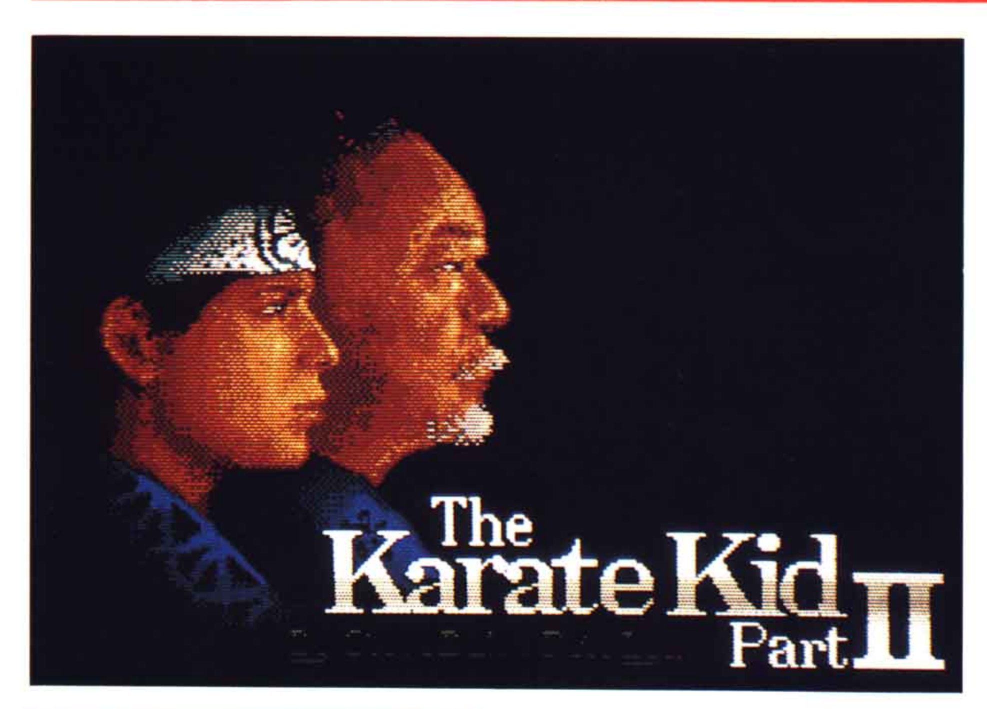
Este es un juego para los adictos al joystick, aunque también se puede jugar con teclado. Destacan los gráficos, la música, el «scroll» de pantalla (muy logrado), y la secuencia de movimientos del protagonista. En fin, es un juego bastante bueno, adictivo y difícil.



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
GRÁFICOS	■	■	■	■	■	■	■	■	□	□
MOVIMIENTO-SCROLL	■	■	■	■	■	■	■	□	□	□
COLOR	■	■	■	■	■	■	■	□	□	□
SONIDO-MÚSICA	■	■	■	■	■	■	■	□	□	□
COMPLEJIDAD	■	■	■	■	■	■	■	□	□	□
ORIGINALIDAD	■	■	■	■	■	■	■	■	□	□
ADICCIÓN	■	■	■	■	■	■	■	■	□	□
REL. PRECIO-CALIDAD	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
VALORACIÓN GENERAL	■	■	■	■	■	■	■	□	□	□







KARATE KID II

Título: KARATE KIK 2
Firma: Microdeal
Formato(s): Diskette 3'1/2
Sistema(s): ATARI ST

KARATE KID II, es la típica historia del discípulo que aprende de las artes de su maestro, en este caso, de las artes marciales.

Huy-Quan-Plou es el venerable anciano, que preside los combates de su alumno, y comprueba con mayor o menor satisfacción (depende de nuestra eficacia con el joystick) que sus clases no han sido en vano.

Bonita música que puede ser oída a través del MIDI simultáneamente, para aquel afortunado que posea un sintetizador con dicha norma, tipo Casio CZ, Roland, Yamaha y demás tipos.

Y vayamos al juego.

Sonido de golpes y quejidos medio digitalizados, lo que lo vuelve bastante realista. Gráficos algo pequeños, pero bien tratados, con unos paisajes y escenarios de fondo muy conseguidos.

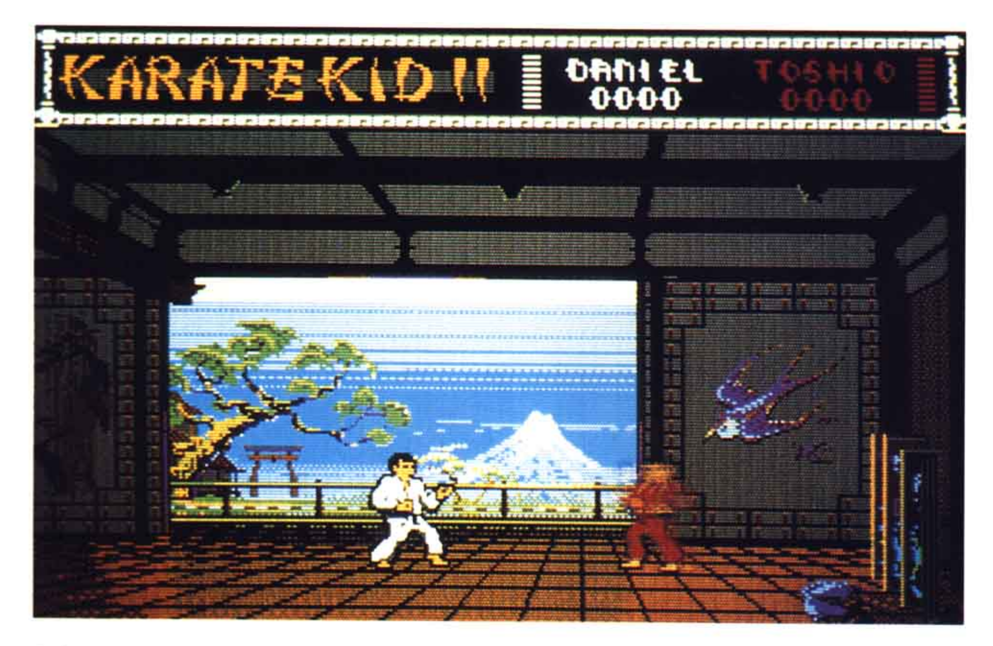
En cuanto al movimiento, no está mal. Es rápido y tiene varios tipos de golpe, que los obtendremos mediante el disparador y los movimientos del joystick.

Es de mencionar, las dos imágenes digitalizadas que aparecen si avanzamos de nivel, en que se nos somete a una difícil prueba. En la primera, llevamos al maestro y tenemos que cazar una mosca al vuelo con dos palillos de comer arroz. Casi imposible, ¿verdad? Pues la siguiente no es manca, ya que con mucha concentración, y mucho movimiento brusco de joystick al más puro estilo de "Decathlon", debemos romper unos bloques de hielo dispuestos en fila.

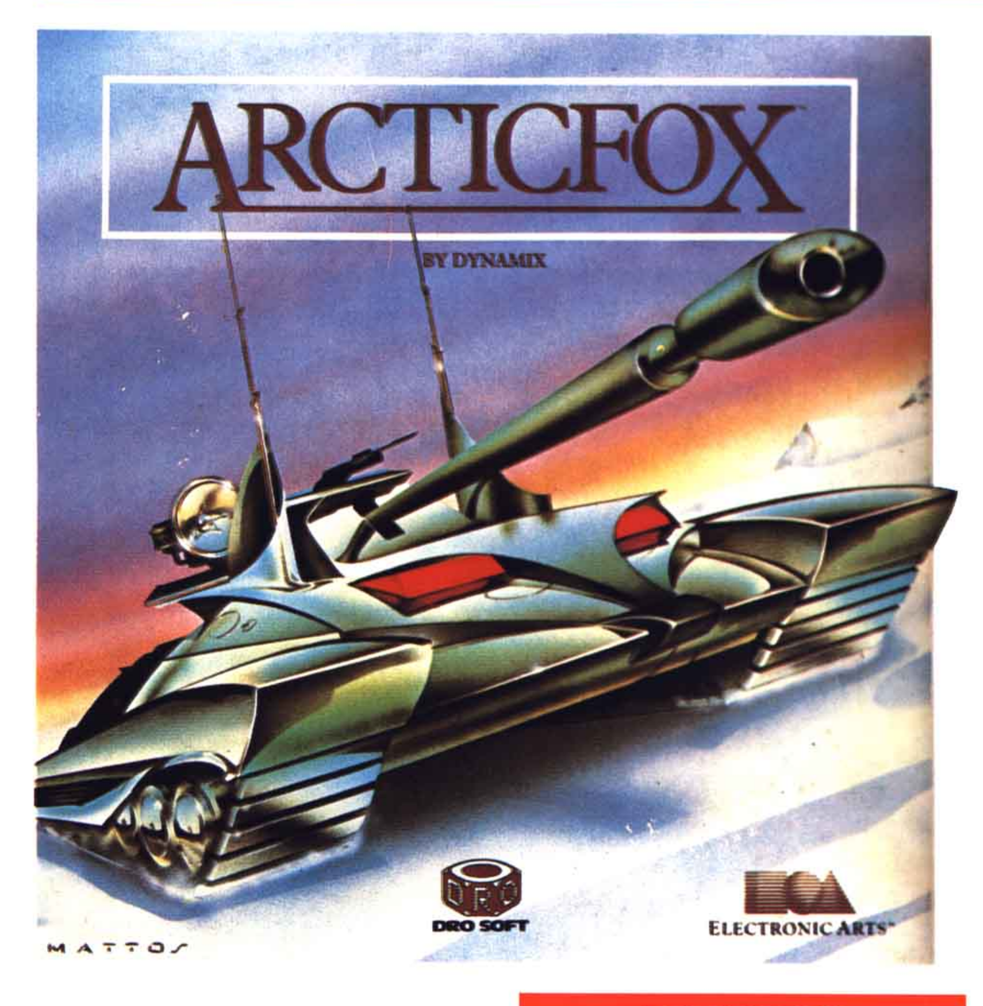
Si se juega bastante, no nos resultará excesivamente complejo, pero si alguien ha logrado pasar de la pantalla final, en que hay que volver a mover el joystick de manera desenfrenada para dar una patada final a nuestro oponente, que nos haga mandar una carta inmediatamente. ¡Tendremos su nombre en nuestras listas de honor!



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
GRÁFICOS	■	■	■	■	■	■	■	■	■	□
MOVIMIENTO-SCROLL	■	■	■	■	■	■	■	□	□	□
COLOR	■	■	■	■	■	■	■	■	□	□
SONIDO-MÚSICA	■	■	■	■	■	■	■	■	□	□
COMPLEJIDAD	■	■	■	■	■	■	□	□	□	□
ORIGINALIDAD	■	■	■	■	■	■	□	□	□	□
ADICCIÓN	■	■	■	■	■	■	■	□	□	□
REL. PRECIO-CALIDAD	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
VALORACIÓN GENERAL	■	■	■	■	■	■	■	■	□	□







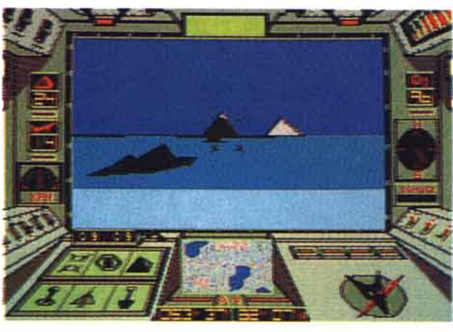


ARTICFOX



Título: ARTIC FOX
Firma: Electronic Arts
Distribuid.: DRO Soft
Formato(s): Diskette 3'1/2
Sistema(s): ATARI ST
PVP: 2.500 pts.





Año 2005. Se ha detectado en la Antártida un intenso trabajo de las fuerzas extranjeras. Hace poco un miembro de la Expedición Hagerty consiguió escapar de los extranjeros con información sobre las actividades realizadas en sus límites. Parece ser que los alienígenas han producido bastante. En un período de tiempo corto han conseguido producir convertidores de oxígeno. Estos convertidores transforman la atmósfera, asemejándose a la de su planeta STV-7X, compuesta por partes de amoníaco, metano y gas de cloro.

No somos capaces de penetrar en el terreno de las fuerzas alienígenas directamente aunque es posible por medios indirectos, introducir un solo vehículo de combate. La oportunidad correrá a cargo de un supercarro de combate de General Polemics, el Slye-Hicks MS-100, cuyo nombre en clave es: ARTICFOX.

Es el vehículo más avanzado para este terreno, lanza todo tipo de misiles y pone minas.

El objetivo es introducirse en el territorio enemigo a las 9.00 horas y destruir el Cuartel General enemigo.

El carro dispone de los siguientes instrumentos:

- Luz de avión: Te indicará si has sido captado por el enemigo.
- Radar/Vista Frontal: La visión del radar es vista ojo de pájaro.
- Oxígeno: Indica el porcentaje de oxígeno que hay en la atmósfera.
- Minas: Número de minas que te quedan.
- Posición: Muestra la posición en grados y minutos.
- Misiles guiados: Cantidad que dispones de misiles.

El carro se maneja con el joystick, pero también se utilizan las siguientes teclas:

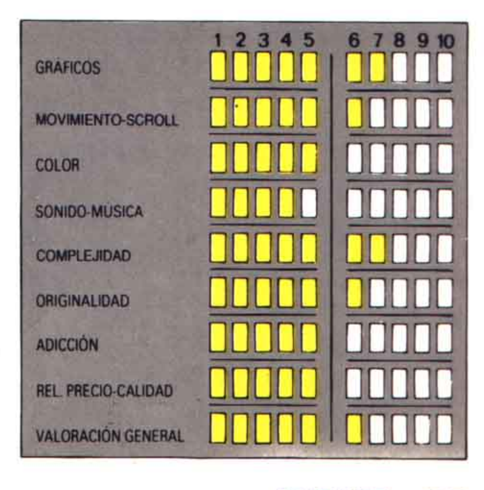
Tecla S: Dispara un misil guiado por el joystick.

Tecla E: Coloca una mina tras pasar el carro.

Tecla A: Cambio de sentido. Puedes ir hacia adelante o hacia detrás.

Tecla D: Esta tecla entierra el carro cuando está nevando.

Tecla W: Intercambia el Radar y la Vista Frontal.







ROCKFORD'S RIOT

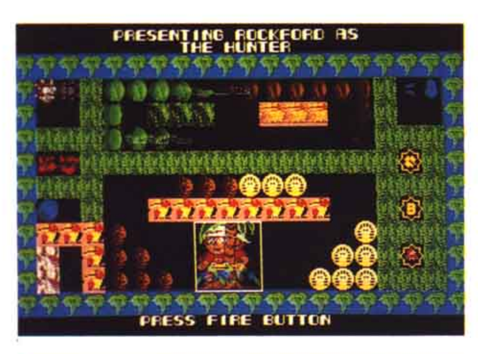
Título: ROCKFORK'S RIOT
Firma: Melbourne House
Distribuid.: DRO Soft.
Formato(s): Diskette 3'1/2 y 5'1/4
Sistema(s): ATARI ST y PC
PVP: 2.500 pts.

Este juego de habilidad y estrategia hizo "furor" siglos, eones, evos atrás; cuando todos "gateábamos" en pañales con los "8-biteros" BOULDERDASH y BOULDERDASH-2.

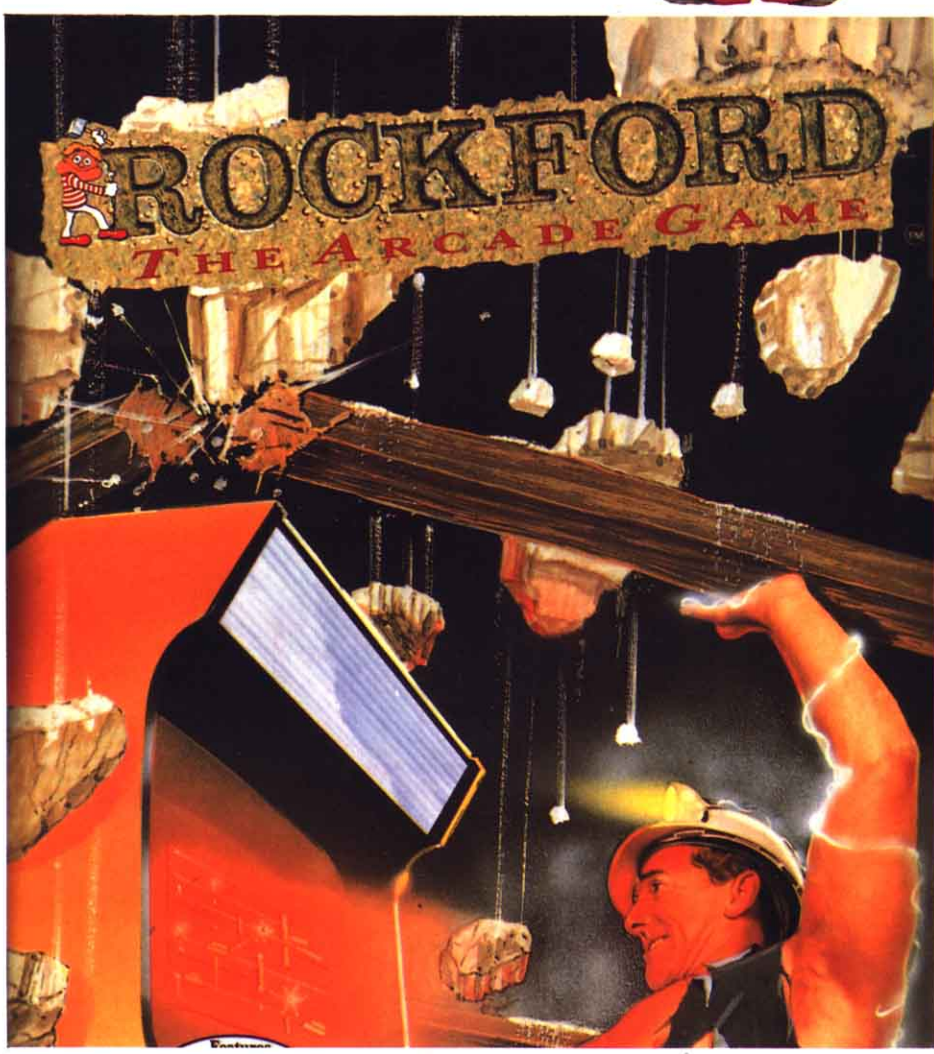
La temática era, y sigue siendo, muy sencilla y nada del otro mundo: Recoger la mayor cantidad de diamantes (en un tiempo determinado) y evitar ser encerrado o aplastado por piedras que caían sobre nosotros y nos hacían estallar.

En esta versión para ATARI ST, podemos elegir entre cinco mundos diferentes.

En el primer mundo, que pretende ser África, una merienda de "colacaos" o algo así, tenemos que recoger







una especie de máscaras y tener cuidado con unas serpientes.

En el segundo mundo o nivel tenemos que recolectar unas "sabrosonas" manzanas.

En el tercero, que se desarrolla en América durante la época de la conquista española.

Pasamos al cuarto mundo (pacieeeencia). Aquí la cosa cambia un poco, encontrándonos en el espacio.

Y finalmente, el quinto mundo; algo más sádico, ya que deberemos de "llevarnos prestados" todos los corazones que van a ser destinados a Frankenstein.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
GRÁFICOS	■	■	■	■	■	■	■	■	□	□
MOVIMIENTO-SCROLL	■	■	■	■	■	■	■	□	□	□
COLOR	■	■	■	■	■	■	■	□	□	□
SONIDO-MÚSICA	■	■	■	■	■	■	■	■	□	□
COMPLEJIDAD	■	■	■	■	■	■	■	□	□	□
ORIGINALIDAD	■	■	■	■	■	■	■	□	□	□
ADICCIÓN	■	■	■	■	■	■	■	□	□	□
REL. PRECIO-CALIDAD	■	■	■	■	■	□	□	□	□	□
VALORACIÓN GENERAL	■	■	■	■	■	■	■	□	□	□



XENON

Título: XENON
Firma: Melbourne House
Distribuid.: DRO Soft.
Formato(s): Diskette 3'1/2
Sistema(s): ATARI ST y COMMODORE AMIGA
PVP: 2.500 pts.

En tus manos tienes el poder para acabar con el reinado de los xenitas en el planeta. Posees una nave de tierra con ocho direcciones de movimiento y un jet de lucha rápida. De ti depende el destino del planeta, así que si no estás dispuesto a cargar con esta responsabilidad mejor tírate de un quinto piso y cuidado con manchar el suelo.

Algunos de tus enemigos tienen su base en tierra y otros están en alto, por ello necesitarás escoger la nave adecuada a cada caso, pero recuerda: busca, compara, y si encuentras una nave mejor, cómprala.

La nave de tierra no puede aterrizar encima de los edificios. Disparando a los aliens puede que éstos te dejen Células de Poder. Recógelas moviéndote sobre ellas.

Hay once tipos de Células de Poder:

A-Armadura: Tu nave se vuelve indestructible durante 15 segundos.

F-Fuel: Las que tienen una banda naranja te dan cinco unidades de fuel. Mientras que las que tienen tres bandas te proporcionan todo el fuel.

H-Misiles buscadores: Disparan misiles buscadores durante 15 segundos.

L-Láser: Una ráfaga de láser barre todo lo que encuentra a su paso.

G-Disparos: Cancela el láser y lo convierte en balas normales.

P-Poder: Aumenta el alcance de tus disparos.

R-Velocidad: Aumenta la velocidad de tu nave de tierra.

S-Lado: Proporciona a tu jet lásers laterales.

W-Alas: Te da disparos en las alas de tu jet.

Z-Zap: Si tienen una sola banda naranja destruye los aliens. Si posee tres bandas naranjas lo destruyen todo.

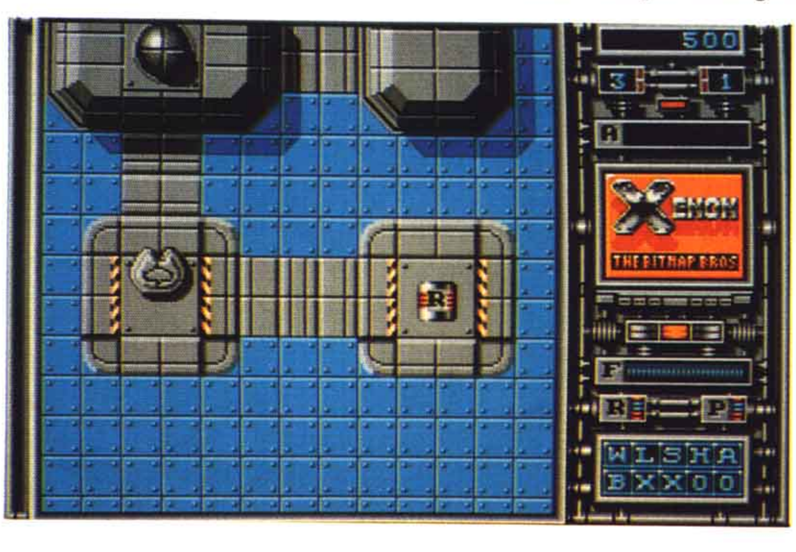
B-Esferas: Puedes recoger hasta tres de estas. Cada una te proporcionará una esfera rotante que te seguirá por toda la pantalla y dispararán cuando tú dispares.

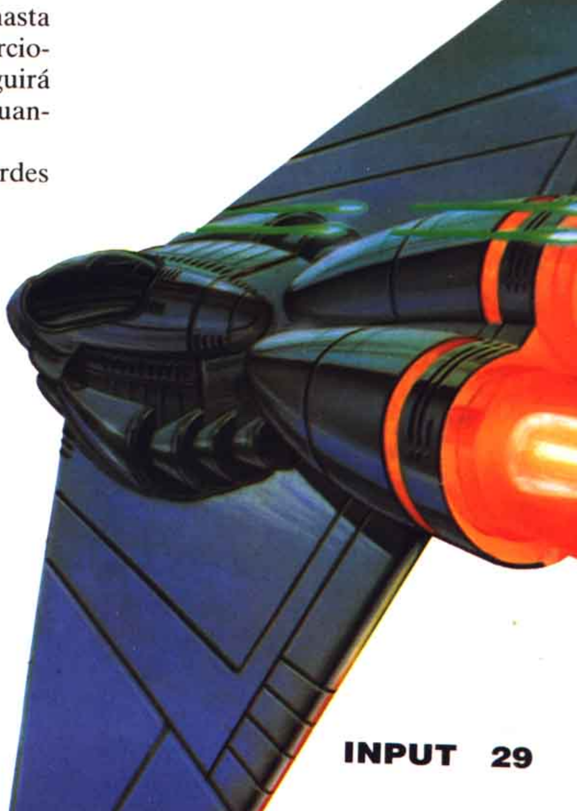
Cada vez que eres agredido pierdes por lo menos una unidad del fuel. Si se te agota el fuel pierdes una vida.

El juego se desarrolla a base de scrolling vertical, y consta de cuatro sectores con cuatro zonas cada uno. En la mitad de cada sector te enfrentarás a un centinela bastante grandote y peligroso. Sólo lo podrás destruir disparándole en el centro unas cuantas veces. Por el contrario, si te toca, pierdes automáticamente una vida.

Un juego estupendo con unos gráficos muy buenos, un sonido bastante aceptable, y un terrible nivel de adicción.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
GRÁFICOS	■	■	■	■	■	■	■	■	■	□
MOVIMIENTO-SCROLL	■	■	■	■	■	■	■	■	□	□
COLOR	■	■	■	■	■	■	■	■	■	□
SONIDO-MÚSICA	■	■	■	■	■	■	■	■	□	□
COMPLEJIDAD	■	■	■	■	■	□	□	□	□	□
ORIGINALIDAD	■	■	■	■	■	■	□	□	□	□
ADICCIÓN	■	■	■	■	■	■	■	■	□	□
REL. PRECIO-CALIDAD	■	■	■	■	■	□	□	□	□	□
VALORACIÓN GENERAL	■	■	■	■	■	■	■	■	□	□





GOLDRUNNER II

Título: GOLDRUNNER II
Firma: Microdeal
Formato (s): diskette 3' 1/2
Sistema (s): ATARI ST

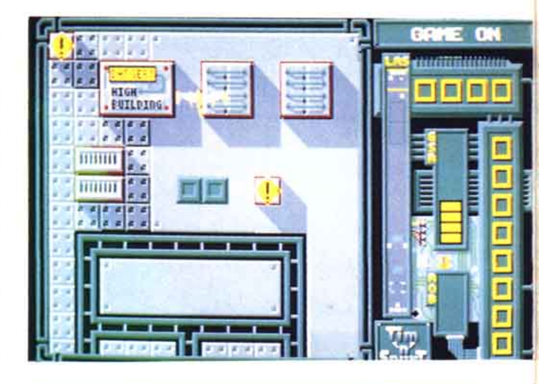
Este programa, como su título ya nos lo indica es la segunda parte del célebre y famoso GOLDRUNNER. Después del éxito que supuso éste, la firma creadora no perdió el tiempo y empezó a trabajar en la creación de su segunda parte.

La historia del programa vuelve a ser la misma que en su primera versión, pero ahora, nos tendremos que enfrentar a los piratas del espacio, no en los satélites artificiales de los «Mundos de Tritón», sino en sus propias bases. Así es. Cuando los piratas fueron derrotados en los satélites, emprendieron su retirada hacia sus bases, con el fin de reorganizarse. Mientras, nosotros tuvimos la oportunidad de realizar ciertas pequeñas variaciones en nuestra nave, haciéndola más ágil y menos voluminosa.

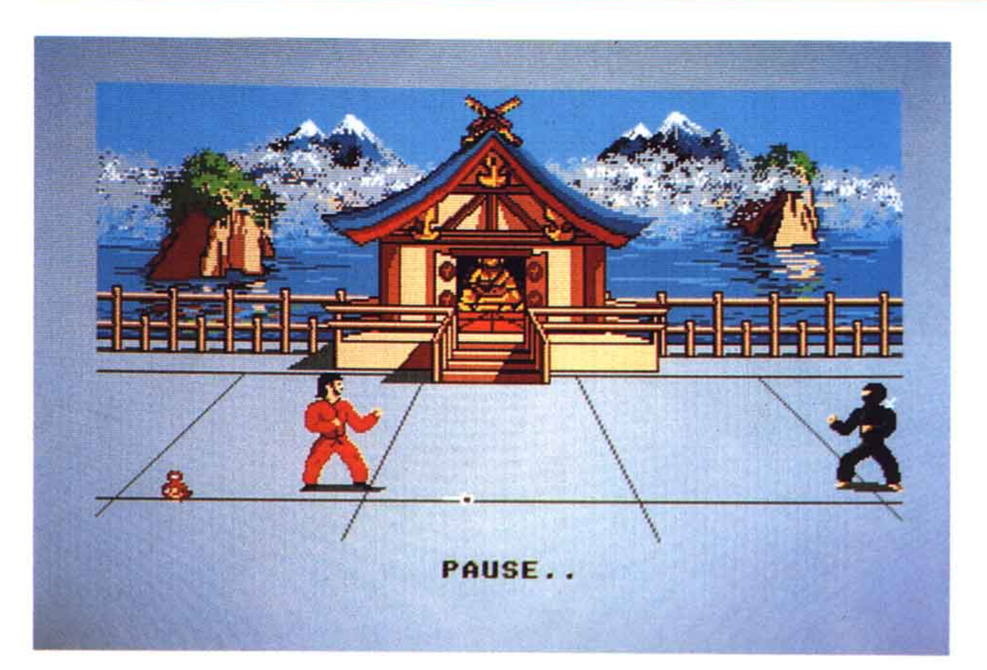
Ahora tenemos que sobrevolar sus instalaciones, a la vez que destruimos sus defensas, mientras, deberemos ir recogiendo unas estrellas, que nos serán vitales para avanzar a la fase siguiente.

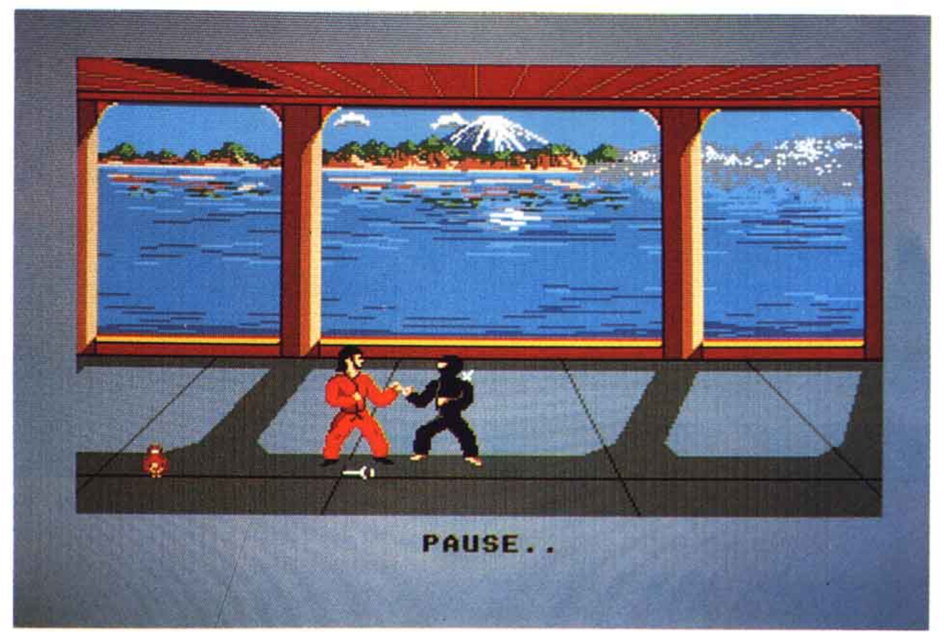
Al igual que su antecesor, el programa se desarrolla en forma de «scroll» vertical, los gráficos y colores son más vivos en esta segunda parte, resaltando dibujos como caras humanas, arañas, naves, estaciones, etc..

Pero lo que sí se hecha en falta al comparar esta segunda versión de GOLDRUNNER con la primera es la soberbia música y sus voces digitalizadas. Desgraciadamente esta última, no cuenta con las citadas digitalizaciones sonoras que hacían al programa mucho más espectacular. Por lo demás (adicción, dificultad, etc.), el juego está en la línea clásica de calidad de los programas para ordenadores de 16 bits.



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
GRÁFICOS	■	■	■	■	■	■	■	■	□	□
MOVIMIENTO-SCROLL	■	■	■	■	■	■	■	□	□	□
COLOR	■	■	■	■	■	■	■	□	□	□
SONIDO-MÚSICA	■	■	■	■	■	■	■	□	□	□
COMPLEJIDAD	■	■	■	■	■	■	□	□	□	□
ORIGINALIDAD	■	■	■	■	■	□	□	□	□	□
ADICCIÓN	■	■	■	■	■	■	□	□	□	□
REL. PRECIO-CALIDAD	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
VALORACIÓN GENERAL	■	■	■	■	■	■	■	□	□	□





NINJA MISSION

Título: NINJA MISSION
Firma: Mastertronic
Distribuid: DRO Soft
Formato(s): Diskette 3'1/2
Sistema(s): ATARI ST
P.V.P.: 1.900 pts.

La casa Mastertronic nos sorprende esta vez con un "estupendo" programa de kárate en plan aventura que no veas.

El objetivo del juego es apoderarse de los siete ídolos de jade que están distribuidos a lo largo de las distintas pantallas del juego.

Existen tres tipos de vigilantes o enemigos que pueden guardar cada pantalla.

Unos son los expertos en kárate, que luchan mano a mano (es fácil acabar con ellos usando la espada), y cuyas patadas son muy peligrosas, así que procurar que no os den ninguna.

Otro tipo de enemigos son los expertos en judo que dan unos puñetazos muy fuertes (se les tira unas cuantas estrellas y ¡apa! listos).

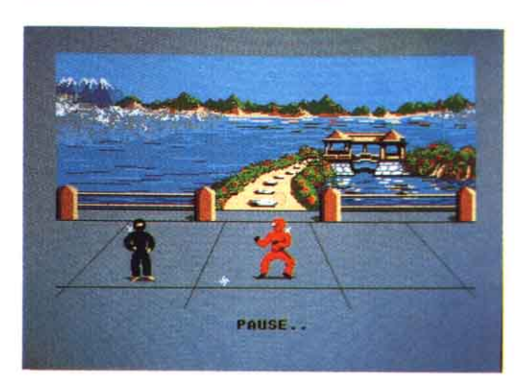
Los más peligrosos son los ninja, ellos irán directos a eliminarte. Cada vez que uno de estos mastodontes te sacuda de lo lindo, la fortaleza o vitalidad (una barra roja que está situada en la parte inferior de la pantalla) disminuirá algo, dependiendo del golpe del contrincante. El número máximo de saltarines que te puedes encontrar en una misma pantalla es de cinco.

El juego consta de cinco niveles, y para pasar de uno a otro en una pantalla de nivel existe una trampilla para subir o bajar.

Cuando tengas los siete ídolos tienes que volver a la pantalla inicial y el juego se acabará.

Cada ídolo que coges, hace subir al máximo la vitalidad. Un consejo, si tenéis estrellas y véis a un vigilante, ¡a por él!, luego recogéis las estrellas del suelo y a por otro. Cuidado con los ninjas, si le tiras una estrella puede que la recoja y te la tire a tí.

Un juego algo simple, con unos gráficos regularcillos, pero eso sí, con una excelente música de fondo.



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
GRÁFICOS	■	■	■	■	■	■	■	■	□	□
MOVIMIENTO-SCROLL	■	■	■	■	■	■	■	□	□	□
COLOR	■	■	■	■	■	■	■	□	□	□
SONIDO-MÚSICA	■	■	■	■	■	■	■	□	□	□
COMPLEJIDAD	■	■	■	■	□	□	□	□	□	□
ORIGINALIDAD	■	■	■	■	■	□	□	□	□	□
ADICCIÓN	■	■	■	■	■	■	■	□	□	□
REL. PRECIO-CALIDAD	■	■	■	■	■	□	□	□	□	□
VALORACIÓN GENERAL	■	■	■	■	■	■	■	□	□	□

VIXEN

Título: VIXEN
Firma:
Formato(s): Diskette 3' y 3'1/2
Sistema(s): ATARI ST y AMSTRAD

El planeta Granath era verde y frondoso, los árboles daban sus frutos, y los animales vivían en paz consigo mismos. Pero, un día, algo sobrevino, algo espantoso, algo increíble. No, no era el Perales, ni el Julio, era peor, ¿peor?, ¡sí, peor!, eran los dinosaurios, ¡ah, los dinosaurios! Los dinosaurios se habían apoderado de todo, todo estaba a su merced. Vaya, ¿y quién es el que nos tenía que salvar de todo aquello? Dije: "él", bueno, me he equivocado, no es "él" sino ¡ella!, Eusebia, ¡tachán!, más conocida como Vixen.

Criada entre zorros desde muy pequeña, ella nos salvará de acabar engullidos por los dinosaurios (¿quién lo iba a decir?). Ella tiene en su mano el poder de transformarse en zorra, ejem, perdón, y también tiene en su mano un látigo, curioso, ¿verdad?

Y, adivina quién va a guiar sus pasos hasta la salvación, adivina quién la ayudará a combatir a brazo partido, pues, tú hombre, tú. ¡Qué poca imaginación!

Bueno, y tras esta breve introducción pasamos a lo que es el juego. Joystick en mano, manejamos a la chica, llevándola siempre hacia la derecha. Con ella podemos correr, saltar, agacharnos y, cómo no, pegar latigazos a dinosaurios y demás bichos vivientes con que nos tropezemos.

Cuando pasemos tres niveles, la muchacha se convertirá en zorro y entonces será una fase de bonus, en la que tendremos que recoger gemas de fuego.

Cuando llevamos a la chica en forma humana, podemos recoger cosas como cabezas de zorro que están dentro de una esfera. También hay gemas y un símbolo de muerte (con el que matamos todo bicho en pantalla), que están escondidos en unos salientes del suelo que deberemos romper con el látigo. También nos podemos encontrar tiempo extra o vidas extras e incluso objetos misteriosos en forma de interrogante.





Las cabezas de zorro nos proporcionan más tiempo mientras nuestra apariencia sea la de una raposa. En los bonus no hay dinosaurios ni otros bichos.

Arriba en el centro tienes en número de vidas, en el centro abajo las gemas. A la izquierda el tiempo, y a la derecha los puntos. En el centro hay una barra que es el tiempo cuando eres zorro, y una cabeza de zorro que marca cuanto tienes.

El juego no está mal, pero los escenarios cambian muy poco en cada fase y eso lo hace muy pesado. Cabe mencionar la sugestiva pantalla de carga, y los rimbombantes movimientos de nuestra protagonista en forma humana.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
GRÁFICOS	■	■	■	■	■	■	■	■	□	□
MOVIMIENTO-SCROLL	■	■	■	■	■	■	□	□	□	□
COLOR	■	■	■	■	■	■	■	□	□	□
SONIDO-MÚSICA	■	■	■	■	■	■	□	□	□	□
COMPLEJIDAD	■	■	■	■	■	□	□	□	□	□
ORIGINALIDAD	■	■	■	■	■	■	■	□	□	□
ADICCIÓN	■	■	■	■	■	■	■	□	□	□
REL. PRECIO-CALIDAD	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
VALORACIÓN GENERAL	■	■	■	■	■	■	■	□	□	□



MSX
EXERION
TOP ROLLER
MSX 64K
FINAL COUNTDOWN
MSX
TIME CURB
CHEXDER
CITY CONNECTION
D-DAY
ROBOY
TIME BOMB
JET FIGHTER
404
NINJA
MSX 64
SYSTEM 4
Francisco de Diego, 35
28040 Madrid.

AFTEROIDS

Título: AFTEROIDS
Firma: MADE IN SPAIN-ZIGURAT
Distribuid: ERBE Software
Formato(s): Cinta cassette
Sistema(s): Spectrum, MSX, Amstrad
P.V.P.: 875 pts.



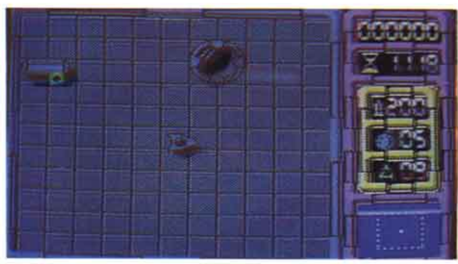
AFTEROIDS es el nombre de una de las últimas novedades presentadas en el mercado nacional de software por ZIGURAT, empresa española que se siente muy orgullosa (y con razón), de fabricar programas como éste, que gozan de una excelente calidad, dentro de nuestras fronteras, demostrando así que en España somos capaces de muchas cosas, además de torear y empinar el codo.

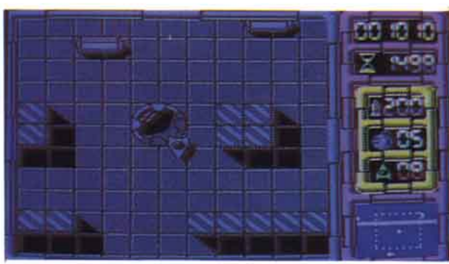
En el juego, controlamos una nave perteneciente al cuerpo de Fuerzas Basureras de la Armada del WC, cuya misión es limpiar cada uno de los sectores de que consta una estación para la fabricación de pañales en serie, que ha sido infectada por virus, detritus y otros "garrapus" por el "estilus", y se han asociado en clubs donde no paran de peroratar, parlanchinear y cotorrear acerca de cómo podrían mejorarse.

En la práctica, dichos clubs representan una roca de grandes dimensiones, que al recibir un impacto se divide en otras más pequeñas. Nosotros hemos de destruir todas las rocas en un tiempo límite, que es el máximo que podrán aguantar nuestros tímpanos sin explotar.

Y no será ésta la única limitación. También el número de proyectiles disponible, para no quedarse sordo, tiene un tope.

Si la chusma es excesiva, hasta el punto de convertirse en marabunta, podemos usar una "BOOM RAPID", gracias a la cual los enemigos enmudecen al instante, en una explosión "bestiajo-nuclear" capaz de callar al mismísimo Billy Fried Chicken, que batió todos los récords al decir 250.000 tonterías en menos que canta un gallo. Pero no hay que aficionarse a ellas, están para los casos de emergencia.





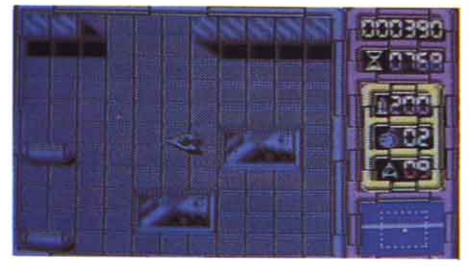
Pero claro, no todo iba a ser contaminación y charlatanería. Así que para bien de nuestros pabellones auditivos, podemos, con un poco de maña, coger repuesto para todos estos complementos citados anteriormente, incluyendo tiempo extra, si alcanzamos antes de que el ruido las consuma las capsulitas que algunos clubs nos dejarán al destruirlos.

A pesar de todo, la misión no resultaría tan difícil de no ser por el movimiento de nuestra nave, realizado por la fórmula del "correveidile", pero sin saber por dónde correr, adónde ir ni qué decir. Y es que para desplazarnos hemos de colocar la nave en determinada posición y darle al acelerador. Vamos, que en pocos segundos no sabremos si estamos guiando un "container" o la pelota del Arkanoid.

Cierto es que los muros de la estación resisten hasta un ataque de MSX-PUB, y también que nuestra nave dispone de unos superamortiguadores antichoque a base de raspa de sardina y goma de mascar, pero incluso éstos, llega un momento que sucumbe ante el tremendo golpe que significa impac-







tar con una de estas fortificaciones.

Por cierto, no destruyáis todo lo que veáis; preocuparos sólo de las rocas divisoras. Las demás son fantasmas salidos antes de las 12 "beódeces", aún más horribles que las carcajadas de una rata.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
GRÁFICOS	■	■	■	■	■	■	□	□	□	□
MOVIMIENTO-SCROLL	■	■	■	■	■	□	□	□	□	□
COLOR	■	■	■	■	■	■	□	□	□	□
SONIDO-MUSICA	■	■	■	■	□	□	□	□	□	□
COMPLEJIDAD	■	■	■	■	□	□	□	□	□	□
ORIGINALIDAD	■	■	■	■	□	□	□	□	□	□
ADICCIÓN	■	■	■	■	■	■	□	□	□	□
REL. PRECIO-CALIDAD	■	■	■	■	■	□	□	□	□	□
VALORACIÓN GENERAL	■	■	■	■	■	■	□	□	□	□

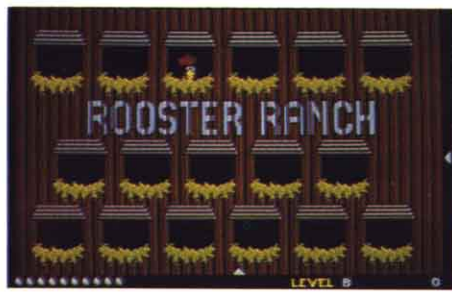
CRACK'ED

Título: CRACK'ED
Firma: ATARI Corp.
Formato(s): Diskette 3'1/2
Sistema(2): ATARI ST

Desde las profundidades de la casa ATARI, nos llega este divertido y adictivo juego: CRACK'ED, un curioso programa con un curioso argumento y con unos curiosos gráficos.

El motivo principal de este arcade es la simplicidad, ya que sin destacar en ningún aspecto se transforma en un juego deseado por los coleccionistas.

El argumento del juego consta principalmente de dos fases:



1– Vigilar los huevos, que los malvados bichejos en casa ronda intentarán robar.

En este tipo de fases nos encontraremos asediados por lindos pajaritos con cara de sátiros, seres de alcantarilla (Krakens abstenerse), todo tipo de fauna marina, y un tipo especial de mariposillas con alas negras y caninos muy pronunciados, sin antenas y cuyas aficiones nocturnas y única dieta (no es que estén intentando adelgazar) consta de sangre fresca sacada de surtidor humano.

2– Tiro al Gallo.

Los gallos salvajes del Caribe han reivindicado sus derechos de libertad, igualdad y fraternidad, y defienden sus derechos al grito de "¡Vamos a hacer humanos fritos!" y no se les ha ocurrido nada mejor que tomar la granja "La Pastilla" y desde ahí el hábil jugador debe meter sus huevos por los cuadrados orificios por los que saldrán los susodichos "gashos".

Resumiendo. Es un juego divertido que vale la pena de tener en cualquier colección de soft que se digne.



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
GRÁFICOS	■	■	■	■	■	■	■	□	□	□
MOVIMIENTO-SCROLL	■	■	■	■	■	■	■	□	□	□
COLOR	■	■	■	■	■	■	■	□	□	□
SONIDO-MÚSICA	■	■	■	■	■	□	□	□	□	□
COMPLEJIDAD	■	■	■	■	■	□	□	□	□	□
ORIGINALIDAD	■	■	■	■	■	■	■	□	□	□
ADICCIÓN	■	■	■	■	■	■	■	■	□	□
REL. PRECIO-CALIDAD	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
VALORACIÓN GENERAL	■	■	■	■	■	■	■	□	□	□



DEFENDER OF THE CROWN

Título: DEFENDER OF THE CROWN
Firma: MIRRORSOFT
Formato(s): Diskette 3'1/2
Sistema(s): COMMODORE AMIGA, ATARI ST y MACINTOSH



Este programa que ha sido éxito en el Commodore Amiga, convertido ahora para el ST también puede serlo. Se trata de una especie de película interactiva con una calidad de gráficos excelente, por no decir muy logrados, como nota más destacable dentro del conjunto en el que nada desmerece.

La Edad Media es la época en que se ambienta la acción del juego, las luchas internas en Inglaterra tras la muerte del Rey Ricardo por la consecución del trono entre los caballeros sajones y normandos, invasores de la isla, dan lugar a los escenarios en los que, entre otros, podremos asaltar castillos, participar en torneos e intentar rescatar a damas prisioneras.

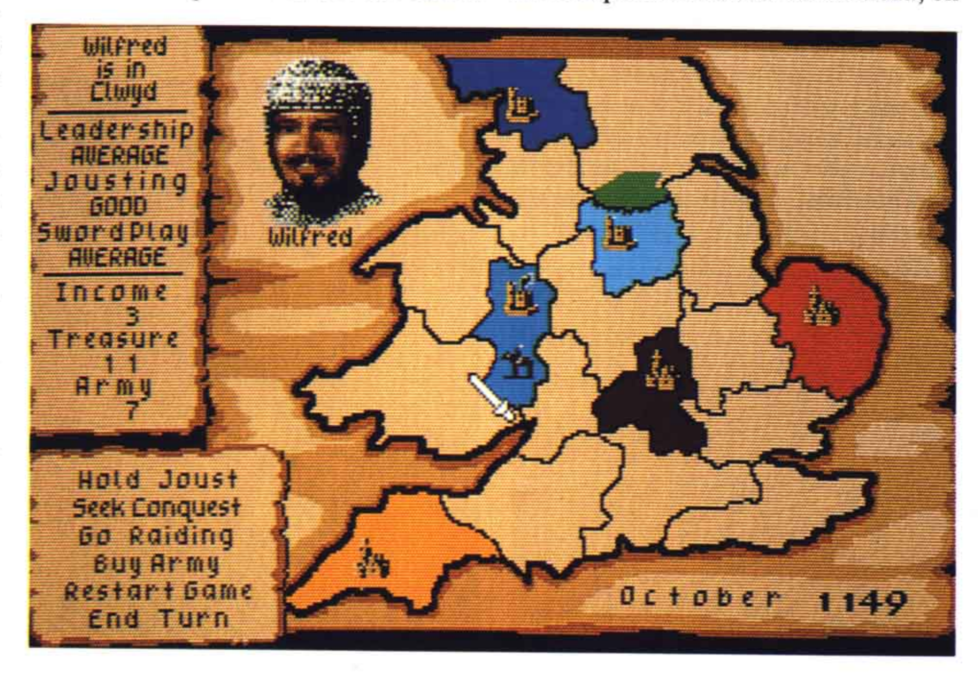
Al margen de la calidad del juego, grafismo, sonido, etc., cabe destacar, además, que no se trata simplemente de luchar con lanza y espada o tirar piedras a las murallas de un castillo. Es preciso poner a punto la estrategia militar, ya que se pone en juego territorio, con sus vasallos incluidos, castillos, en fin todas las posesiones que como señores de las tierras nos pertenecen.

Al comenzar es preciso seleccionar a uno de los cuatro caballeros, que será el responsable de velar por nuestros intereses. Los nombres de los candidatos son Cedric de Rotherwood, Wolfric el Salvaje, Geofrey Longsword y el famoso Ivanhoe.

El elegido se encontrará una Inglaterra dividida en 18 territorios, conquistados unos y conquistables otros, 6 castillos, 3 de ellos sajones y 3 normandos. A partir de aquí ya depende del valor el que intentemos atacar, participar en una justa o torneo, iniciar una compra de armamento, etc., entre varias opciones a elegir.

Hay varias maneras de incrementar o decrementar los valores iniciales que poseemos, todo está en función de la elección anteriormente aludida. Uno de los primeros puntos a conseguir es la conquista de uno de los territorios enemigos. En la pantalla aparece un mapa, a vista de pájaro, de Inglaterra, con las divisiones del territorio, donde están situados los castillos y a quién pertenecen; por lo general hay que buscar terrenos colindantes o fronterizos con los nuestros que no ofrezcan en apariencia mucha dificultad para hacernos con ellos. Este hecho reporta beneficios, producto del saqueo de las arcas conquistadas, con los cuales podremos reforzar nuestro ejército; más soldados, caballeros, catapultas; pues incluso en esa época, todo tenía un precio. Es posible, incluso, transferir fuerzas de un castillo o territorio a otro, con la condición de estar situados en el castillo principal.

El asalto al castillo del territorio elegido se hace con las catapultas en primer lugar, momento en el que hay que demostrar la pericia y puntería necesarias para poder derribar el muro con las piedras que disponemos ya que son un número limitado; si has logrado hacer un buen agujero, comienza la lucha a espada dentro de la fortaleza, en



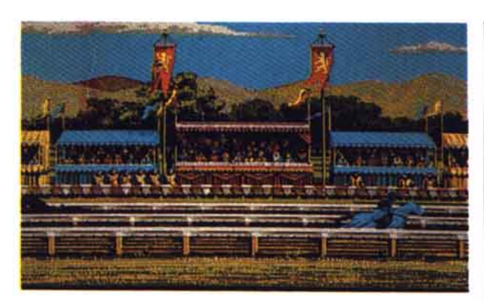
la que puede haber riquezas o quizá una bella dama sajona secuestrada. En este último caso hay que tener más que valor para llevar el rescate a feliz punto. Cuando lo logres no tendrás que esperar mucho para cobrarlo ya que es la misma dama la ofrecida como recompensa al valeroso caballero que la rescate; todo esto se desarrolla en unas sugestivas imágenes con traslúcidos vestidos y apasionados abrazos al calor de un hogar encendido.

Otro de los atractivos del juego consiste en la participación en torneos o justas medievales, ambientados, tal como se debían realizar por aquellas épocas. Todo el esplendor de las fanfarrías y los estandartes de cada clan participante ondeando, para indicar que va a comenzar el torneo. Los combatientes a caballo se dirigen hasta el final del campo, girando en redondo y dirigiéndose con gran estruendo cada uno en dirección a su contrincante; desde nuestra posición, sobre la silla de montar, temblando la lanza y apuntando ésta hacia el enemigo, al que veremos aumentar de tamaño conforme se acerca. Lo más practico es intentar apuntar al centro del escudo.

Para poder participar es preciso poner en juego algo, cuando se trate de Wolfric el Salvaje lo hará por tierras, las del enemigo, en otro caso se lucha por el liderazgo, el honor.

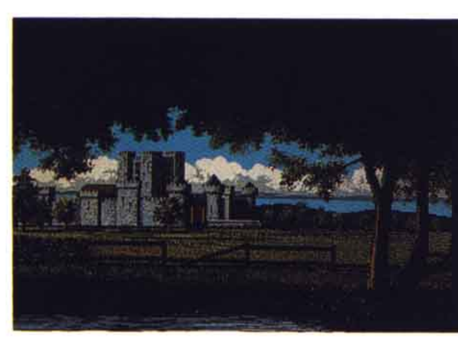
Algo muy de la época eran las conspiraciones y traiciones pagadas. No podían faltar aquí, y para que parezca realmente una de ellas, nada como no saber cuando nos puede suceder. Esto se sabe en el momento que se vean unos tipos con muy malas pintas y en actitud fácilmente deducible.

La verdad es que este es un juego para estar un buen rato sobre él, ya que en su desarrollo pierdes y ganas a cada momento, por supuesto que es según como actúes, pero para eso dispones de la ayuda de tu máquina, que te dirá antes de iniciar un asalto, el potencial enemigo, por si prefieres pensártelo un poco.









	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
GRÁFICOS	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
MOVIMIENTO-SCROLL	■	■	■	■	■	■	■	□	□	□
COLOR	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
SONIDO-MÚSICA	■	■	■	■	■	■	■	■	□	□
COMPLEJIDAD	■	■	■	■	■	■	■	■	□	□
ORIGINALIDAD	■	■	■	■	■	■	■	□	□	□
ADICCIÓN	■	■	■	■	■	■	■	■	■	□
REL. PRECIO-CALIDAD	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
VALORACIÓN GENERAL	■	■	■	■	■	■	■	■	■	□

BOGGY' 84

Título: BOGGY'84
Firma: SONY
Formato: Cartucho ROM
Sistema: MSX

Debemos coger siete llaves que contienen letras. Si, además, las cogemos en el orden en el que están en el nombre, nos darán una puntuación extra.

De esta sencilla manera se podría explicar brevemente lo que hay que hacer en este programa, que nos presenta un ladrón apodado BOGGY. Su deber es el de esquivar a todos los enemigos que vayan por él, subiendo y bajando por la pantalla para conseguir las llaves con las que pasar de nivel.

Pero como si fuera así de fácil no sería "guay" jugar con él, se le han introducido una serie de enemigos, cada cual más complicado de burlar, y que tiene el máximo exponente en el contrario al que cuando le saltamos se agacha y nos mata.

En el primer nivel, si pulsamos la barra cuando estemos sobre los muelles, saltaremos al nivel superior de la pantalla. Podemos bajar por la especie de columnas que hay en nuestro recorrido.

En la segunda pantalla también podremos ver a los que van montados en los trineos, pero éstos no son excesivamente difíciles. Sólo deberemos saltar por encima de ellos para dejarlos atrás. Cómo no, "el reverencias" nos perseguirá para arrodillarse cuando esté cerca de nosotros. Pero lo mejor es que no le dejemos hacer el "pelotilla" y nos alejemos de él.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
GRÁFICOS	■	■	■	■	■	■	□	□	□	□
MOVIMIENTO-SCROLL	■	■	■	■	□	□	□	□	□	□
COLOR	■	■	■	□	□	□	□	□	□	□
SONIDO-MÚSICA	■	■	■	□	□	□	□	□	□	□
COMPLEJIDAD	■	■	■	■	■	□	□	□	□	□
ORIGINALIDAD	■	■	■	■	■	□	□	□	□	□
ADICCIÓN	■	■	■	■	■	■	□	□	□	□
REL. PRECIO-CALIDAD	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
VALORACIÓN GENERAL	■	■	■	■	■	□	□	□	□	□

Mickey



¿Ganará algún día el Barcelona la Copa del Rey? Todas estas preguntas y algunas más, tendrán respuesta, si tú me ayudas, convirtiéndote en un acérrimo defensor de mi persona ratonil, a través de todas las pantallas de este fantástico juego de aventuras. Mi misión, me han mencionado los programadores es: rescatar por todos los medios a mi alcance, a mi novia Minnie, y acabar con las fuerzas del mal, representadas por los sátiros fantasmas que moran en la ya abandonada fortaleza de los difuntos Rabasom.
Vaya faena, con lo tranquilito que estaba yo, allí en Disney, haciendo mis películas, sin molestar a nadie, y zas..., de repente, tuvieron la idea de que mi trabajo no era suficiente, ahora encima de actor del cómic, me quieren convertir en un cómico actor de ordenador, estos programadores cada día más ocurrentes, primero Asterix, luego Garfield, y ahora me toca a mí pagar los bytes perdidos, bien pues qué remedio nos toca, ¡no!, a jugar al escondite con los fantasmitas, vamos a ello...
Desde el castillo de Disneywold, nos llega este juego, brillantes gráficos y de colores, de colores..., en el que seremos portadores del honor y la vida del ratoncito Mickey, pero no lo haremos mediante el «ratón», curiosa paradoja, si no que dominaremos sus acciones mediante el hábil uso del tan conocido joystick.
Después de realizar frente al público asistente a la dramática confrontación, una simpática reverencia, aparece en el escenario, en el cual se desarrollarán gran parte de los acontecimientos a los que hemos hecho referencia anteriormente, este agradable personajillo, dispuesto a todo para llevar a buen término su importante

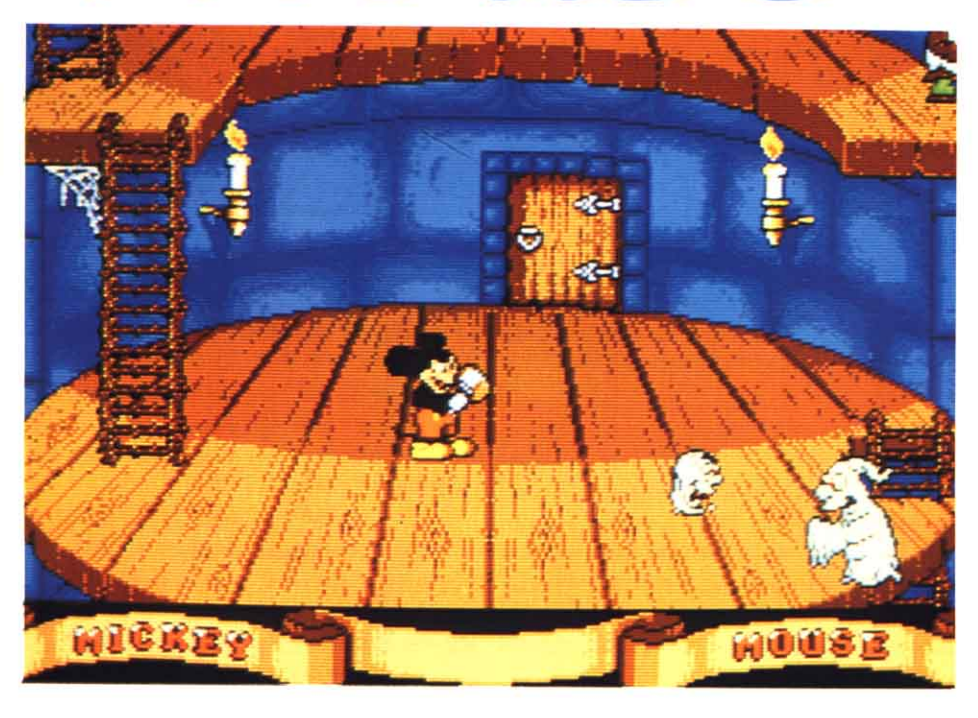
MICKEY MOUSE

Título: MICKEY MOUSE
Firma: Gremlim Graphics
Distribuid.: ERBE Software
Formato(s): Diskette 3'1/2
Sistema(s): ATARI ST
PVP.: 3.900 pts.

–Socorro, aulisio, ¡Mickey, amado mío, estoy aquí, este malvado no me deja verte!
–Ja, ja, ja. Calla ratona, ¡él jamás te hallará en este lugar!
–Estoy segura de que mi amado vendrá y me liberará.
–¡Qué remedio! –piensa Mickey–. Maldita oca, mira que dejarse atrapar por ese sátiro Maravedí.

Los lamentos y gemidos de Minnie rebotaban en todas las habitaciones del castillo de los Rabasom, mezclado con satíricas, espectrales y abominables carcajadas de los fantasmas que la tenían presa.
¿En qué habitación estará atrapada esa rata tonta?, se cuestionaba nuestro simpático amigo Mickey, no tengo ni la más remota idea de dónde podrán haber escondido esos fantasmillas. ¿Podré salvarla algún día? A fin de cuentas soy un ratón de alcantarilla. Y me pregunto, ¿podrás tú, ansioso jugador, ayudarme a salir airoso de esta espectral aventura, y hallar el camino de retorno a través del intrincado laberinto? ¿Acaso sabes cuál es la raíz cúbica de 4.626 elevada a la enésima potencia?

Mouse



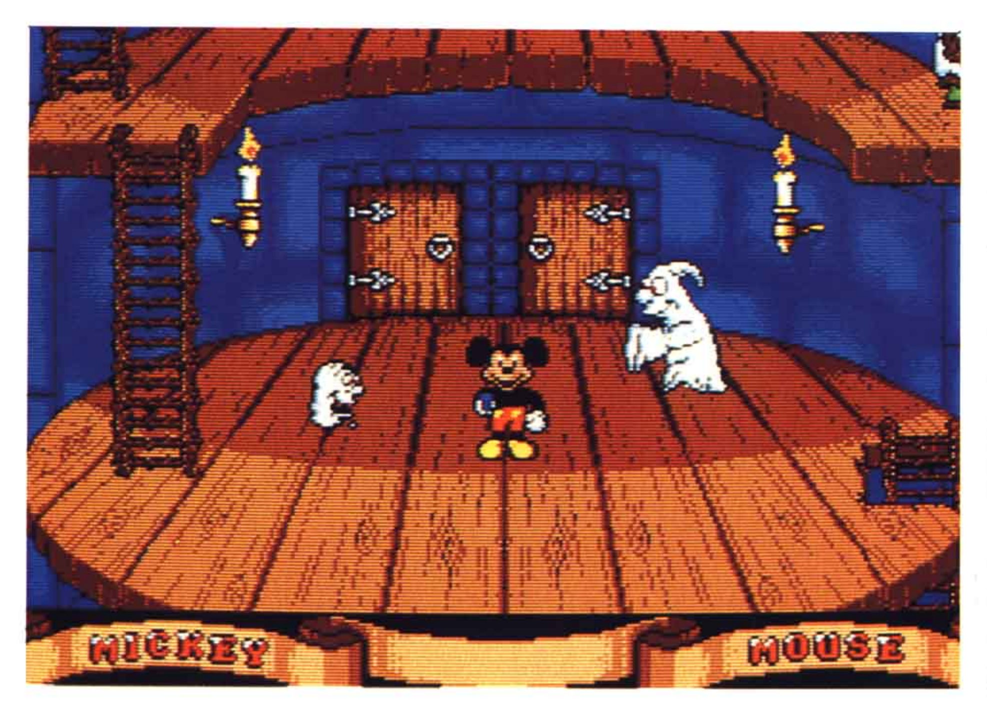
misión. (Conseguir que Minnie pare de destrozarnos los oídos con sus berreos).

Dispondremos de dos armas que nos serán de gran ayuda en el desarrollo del juego, una maza con la que haremos fosfatina a los lobos y una pistola de agua, recogida del Llobregat, con un alto índice de contaminación, para eliminar a los fantasmas. La misión de Mickey es, ir ascendiendo por las escaleras y mirar en cada una de las plantas del castillo, cuando penetres en éstas tendrás que ir ojo avizor, pues será detrás de ellas donde encontrarás a tus ememigos, como también los hallarás en el laberinto donde hay que encontrar unos clavos y un martillo, con ellos más tarde tapiarás una puerta, también tendrás que andar en la cuerda floja cual funánbulo, pero con el aliciente de ir tirando mazas a las brujas que por todos los medios intentarán cortar la cuerda sobre la que te sustentas.

La pantalla de presentación está muy lograda, y a la música la podríamos calificar de maravillosa, está basada en «El Aprendiz de Brujo» de la famosa película de Walt Disney, Fantasía.

Para finalizar os daremos algunos consejillos: cuidado con los agujeros que rodean algunos suelos de las plantas del castillo. Masacrando a muchos espectros conseguiremos una subida considerable en la puntuación así como algunos objetos que serán de tu interés.

Pues nada, intenta rescatar a la ratita Minnie para el bien de tus oídos y, mientras, así como el que no quiere la cosa, disfruta con el maravilloso trabajo que ha realizado en diseñador gráfico del juego.



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
GRÁFICOS	■	■	■	■	■	■	■	■	■	□
MOVIMIENTO-SCROLL	■	■	■	■	■	■	■	■	□	□
COLOR	■	■	■	■	■	■	■	■	□	□
SONIDO-MÚSICA	■	■	■	■	■	■	■	□	□	□
COMPLEJIDAD	■	■	■	■	■	■	■	■	□	□
ORIGINALIDAD	■	■	■	■	■	■	■	□	□	□
ADICCIÓN	■	■	■	■	■	■	■	□	□	□
REL. PRECIO-CALIDAD	■	■	■	■	■	■	■	□	□	□
VALORACIÓN GENERAL	■	■	■	■	■	■	■	■	□	□

RAMPAGE

Título: RAMPAGE
Firma: ACTIVISION
Formato(s): Diskette 3'1/2
Sistema(s): ATARI ST

«Atención! ¡Atención!. Les habla la policía. Se ha escapado un gorila del zoo. Se ruega a la población que no cunda el pánico. Desalojen sus casas y diríjanse a la zona de seguridad. Procederemos a su captura inmediatamente».

Este argumento digno de una película de ficción, que en cierto modo nos puede traer a recuerdo la superfamosa KING KONG, ha sido el utilizado para concebir un juego para ordenadores bonito y divertido.

En él deberemos desempeñar el papel de «RAMPAGE», un gorila muy glotón, que harto de las pieles de plátano y los mimitos de la gente, decidió romper su privación de la libertad para ir en busca de su plato favorito, su auténtica devoción, su única razón de vivir: los ladrillos de hormigón.

Debido a estas extrañas debilidades culinarias, las compañías demoledoras decidieron contratarlo, pero las constructoras se opusieron alegando que, cuando de comer se trataba, no había guapo que dominara aquella bestia, y él solito había echado por tierra sus proyectos de edificación de una zona urbana para gente con pasta, produciéndoles cuantiosas pérdidas que se subsanaron propinándole un garrotazo por peseta. Para colmo, al pobrecillo le advirtieron que «de polvo eres y en polvo te convertirás», por lo que no tuvo opción.

Y así están las cosas, que ahora, libre como una paloma, se dedica a demoler cuantos edificios encuentra a su paso. Pero como no es muy inteligente, serás tú quien lo guíe y ayude. Así, si consigues acabar con la ciudad, habrás cumplido tu venganza y concluido el programa con éxito. Pero claro, esto no va a ser tarea fácil.

Para empezar, tendrás que vigilar los coches de policía, así como los helicópteros, que no pararán de agobiarte mientras dure la merienda y sólo con un disparo, acabarán con tu existencia. Por suerte, siempre nos queda la posibilidad de suministrarles una buena dosis, a base de suero de pie, y ver como tanto unos como otros se convierten en juguetes aptos para chafar o «arrearles un guantazo». Pero cuidado, son unos juguetes muy peligrosos.

En segundo lugar, tendrás que compartir el banquete con otros dos mostruos, que al parecer poseen tus mismas apetencias «sibaritas». En principio, pueden resultar una ayuda si convives en paz con ellos, ya que te ayudarán a hundir los edificios, pero procura no ser vanidoso; no quieras comer de lo suyo pues pueden enfadarse y liarse a tortas contigo, con lo que saldrías perdiendo.



Es precisamente debido a la incorporación de estos personajes, por los que se nos ofrece la posibilidad de jugar dos personas simultáneamente, que suponemos se ayudarán más que una sola.

Ni qué decir tiene que los gráficos, en concreto para la versión ST (la comentada), son magníficos, así como el sonido, en el que una movidita melodía nos pondrá los nervios aún más de punta.

Por todo ello, RAMPAGE es un programa muy recomendable, ideal para los fans de KING KONG, al que siempre quisieron, pero nunca pudieron imitar.



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
GRÁFICOS	■	■	■	■	■	■	■	■	□	□
MOVIMIENTO-SCROLL	■	■	■	■	■	■	□	□	□	□
COLOR	■	■	■	■	■	■	■	■	□	□
SONIDO-MUSICA	■	■	■	■	■	■	□	□	□	□
COMPLEJIDAD	■	■	■	■	■	□	□	□	□	□
ORIGINALIDAD	■	■	■	■	■	■	■	■	□	□
ADICCIÓN	■	■	■	■	■	■	■	□	□	□
REL. PRECIO-CALIDAD	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
VALORACIÓN GENERAL	■	■	■	■	■	■	■	□	□	□

SKYFOX

Título: SKY Fox
Firma: Electronic Arts
Distribuid.: DRO Soft
Formato(s): Diskette 3'1/2
Sistema(s): ATARI ST, COMMODORE AMIGA
PVP: 2.500 pts.



¡¡Brroooomm!! ¡¡Fsssssh!! ¡¡Ajá ya ha comenzado!! ¡¡El caza está despegando!! ¡¡Ratatatatatata!!

Comienza tu misión en tus manos tienes el caza SKYFOX uno de los más avanzados prototipos de nave de combate, donde podrás luchar, combatir contra infinindad de enemigos, entre ellos se encuentran:

Tanques. Que te dispararán sin contemplaciones, unos fantásticos fuegos de artificio.

Aviones. Estos se encuentran a una altura superior 30.000 metros, ejem... bueno alo menos, 29.999 metros exactamente. Los aviones te dispararán y se alejarán rápidamente.

Ciudadelas del aire que son nada más, y nada menos que ¡¡Naves nodrizas!! Sólo se pueden destruir con un misil.

Si pulsas la A conectas el piloto automático.

Con el computador de base podrás ver el mapa táctico con todos los artefactos enemigos.

En la pantalla se muestran en todo momento el radar, un reloj fuel, velocidad, coordenadas X e Y de la nave, escudo y altitud.

Los misiles se arman con la tecla G y H.

El juego gráficamente es algo pobre, y el sonido lo justo.











	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
GRÁFICOS	■	■	■	■	■	■	■	□	□	□
MOVIMIENTO-SCROLL	■	■	■	■	■	■	■	□	□	□
COLOR	■	■	■	■	■	■	□	□	□	□
SONIDO-MÚSICA	■	■	■	■	□	□	□	□	□	□
COMPLEJIDAD	■	■	■	■	■	□	□	□	□	□
ORIGINALIDAD	■	■	■	■	■	□	□	□	□	□
ADICCIÓN	■	■	■	■	■	■	□	□	□	□
REL. PRECIO-CALIDAD	■	■	■	■	■	□	□	□	□	□
VALORACIÓN GENERAL	■	■	■	■	■	■	□	□	□	□

POOL

Título: POOL
Firma: Mastertronic
Distribuid.: DRO Soft
Formato(s): Diskette 3'1/2
Sistema(s): ATARI ST
PVP: 1.900 pts.

«¡Hey, you! What about a nice play of pool?"

–«Ok.» –(dices conmovido y con acento de Valdepeñas)– «Let's play!»

–«If I win, I shall kill you. OK?»

–«¡Of course!» –contestas sin haberte enterado de lo que ha dicho–.

No hay nada más relajante que una partida de billar con los amigos, con una buena pinta de «Guinness» y un ambiente cargado del humo del tabaco envolviéndote por doquier.

Pero si no tienes ganas de salir a la calle, por pereza, o porque sencillamente hace un día de perros, tu ST te lo pone fácil, POOL es un juego de billar que se puede encontrar en todos los ordenadores habidos y por haber, desde el más simple SPECTRUM hasta el más serio y profesional de los PC's.

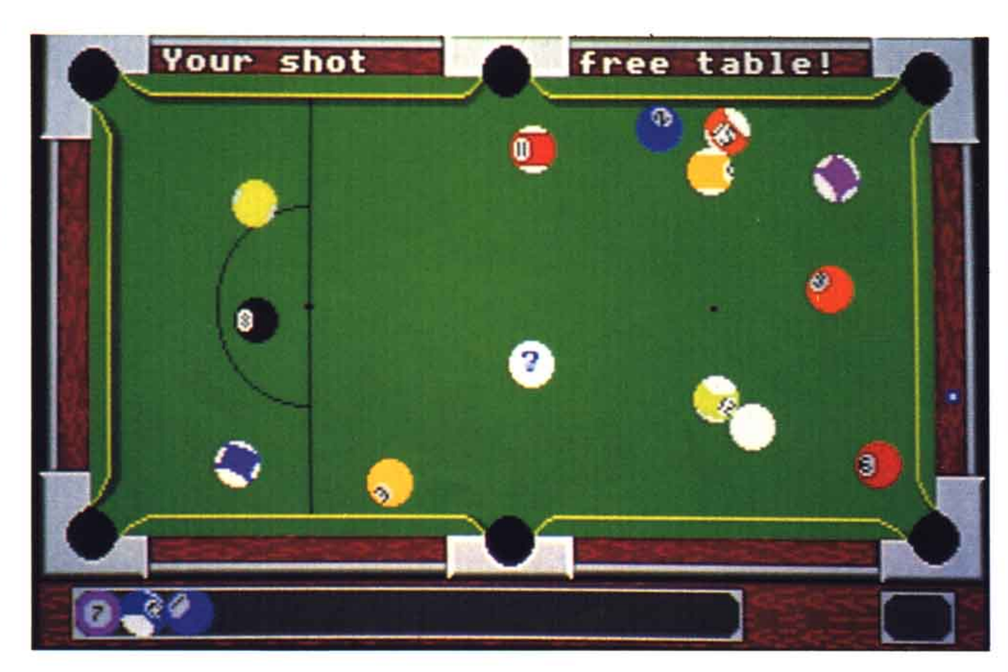
El tipo de billar es el americano, es decir, el de colar las bolas del oponente en los seis agujeros. No estaría mal, y aprovechamos la ocasión, de que se hiciera alguna vez un billar español, de carambolas, pero hay que admitir que resulta más adictivo el americano.

Podemos salvar nuestra partida, o elegir otras por medio del sistema Gem (ya sabes, ratón y barras de menú), así como hacer uso de otras opciones.

Lo que no está muy logrado, es el asunto gráfico; el palo se sitúa sobre la mesa, de una manera un poco basta, y cuesta un poco notarlo y situarlo como nosotros queremos, amén de que aparece recortado cuando lo giramos, como si nuestra maravilla de ordenador no tuviese suficiente resolución gráfica.

En cuanto a sonidos se refiere, es bastante pobre, pero no podemos exigir mucho ya que tampoco un juego de billar precisa de todo tipo de «musiquillas» y de ruidos incordiantes.

En fin, un juego clásico entre los clásicos que podría estar mejorado en todos los aspectos.



BERMUDA PROJECT

Título: BERMUDA PROJECT
Firma: MIRRORSOFT
Formato(s): Diskette 3'1/2
Sistema(s): ATARI ST

«Atención, atención» aquí Delta-Bravo 7, ¿me reciben?».

«Adelante Delta-Bravo 7 de Hotel-0».

«Estoy sobrevolando el triángulo de las Bermudas, en latitud 23N y longitud 12W, todo está en calma, todo menos en... CRRRRRR...»

«Delta-Bravo 7 para Hotel-0, ¿está Vd. ahí?»

«CRRRRRR...»

...Y es aquí donde empieza la aventura. Nadie esperaba esa tormenta, pero apareció de improviso. Un rayo tocó el motor del ala derecha y se incendió, perdiendo altura y cayendo a una isla del archipiélago.

Pero él pudo salvarse, y tuvo que apañárselas solo para sobrevivir en la isla, una misteriosa isla que parecía estar habitada por unos hostiles nativos.

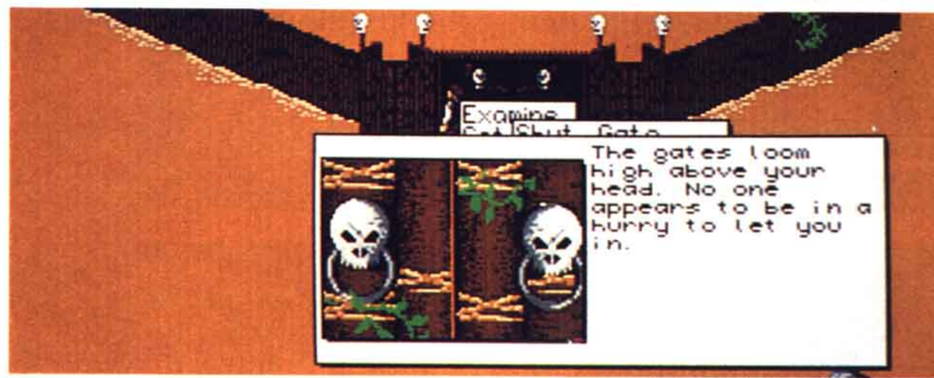
Podría calificarse este juego como bastante original, pese a que el movimiento no está muy logrado, y que los gráficos podrían mejorarse. No obstante, la presentación es de película. Mientras carga el juego, aparece la secuencia de la catástrofe aérea. Seguidamente, oímos una deliciosa (aunque breve) música digitalizada, que da paso a la pantalla de presentación final.

El juego en sí, es de tipo aventura. Se gobierna a través del ratón, y apretando ambos botones, aparecen dos menús de opciones, uno para abandonar el juego, quitar sonido, etc. y otro del propio juego, en el que podemos coger o dejar objetos, examinar, y otras cosas.

Es bastante pobre a nivel de sonidos, (lo mejor es el rumor de las olas) y no tiene música durante el juego.

Pero no todo en él es negativo, ya que causa una cierta adicción, como toda aventura, y goza de ser bastante original en casi todos los aspectos.







	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
GRÁFICOS	■	■	■	■	■	■	■	□	□	□
MOVIMIENTO-SCROLL	■	■	■	■	■	□	□	□	□	□
COLOR	■	■	■	■	■	□	□	□	□	□
SONIDO-MÚSICA	■	■	■	■	■	□	□	□	□	□
COMPLEJIDAD	■	■	■	■	■	■	■	■	□	□
ORIGINALIDAD	■	■	■	■	■	■	□	□	□	□
ADICCIÓN	■	■	■	■	■	■	□	□	□	□
REL. PRECIO-CALIDAD	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
VALORACIÓN GENERAL	■	■	■	■	■	□	□	□	□	□

SUPER SKI

Título: SUPER SKI
Firma: MICROIDS
Formato(s): Cinta cassette y diskette 3' 1/2
Sistema(s): ATARI ST, AMSTRAD, PC

He aquí un verdadero y bien realizado programa sobre el conocido deporte del skí. MICROIDS, la casa francesa autora de este juego nos sorprendió plenamente, tras meses de propaganda esperábamos un programa normal de skí, con unos gráficos simples y lo que era peor, con un movimiento lento y tortuoso. Pero no fué así, puesto que este programa, SUPER SKI es justamente todo lo contrario. Nos hemos encontrado ante buenos gráficos, buenos colores y un excelente movimiento. Si además a todo esto le sumamos un fuerte interés en todas las pruebas que podemos realizar, ¿qué más podemos pedir?.

El programa además cuenta, como ya hemos dicho, con la opción de elegir entre diferentes pruebas como son: slalom, slalom gigante, salto, etc...

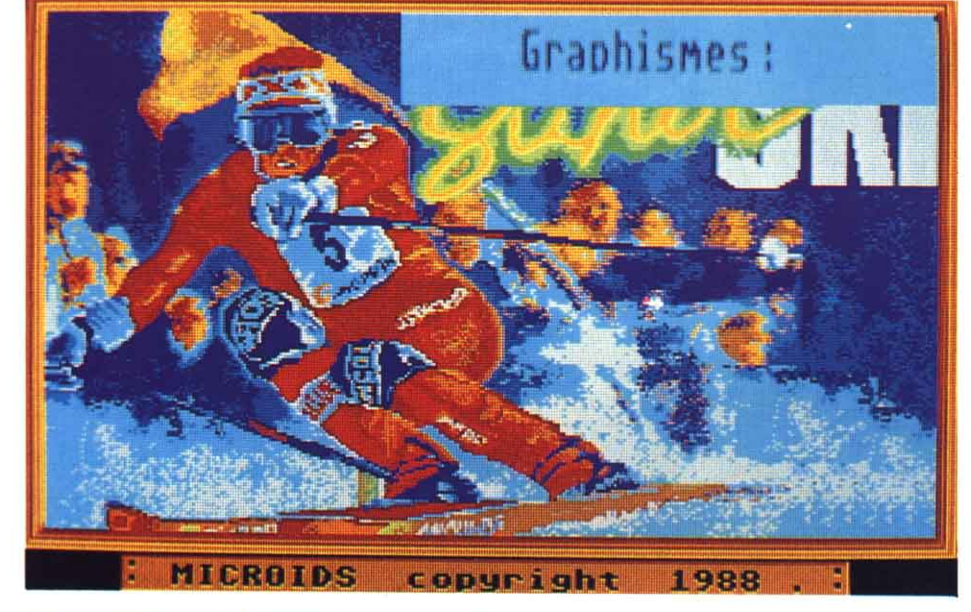
Además, dependiendo de la prueba que hayamos seleccionado, también podremos elegir uno de tres circuitos posibles. Cada uno de estos circuitos tiene unas características concretas: más curvas, mayores rectas, más longitud, etc...

Otra posibilidad que nos ofrece el programa es la de ver todos los récords en todas las pruebas.

El programa no peca por falta de detalles, puesto que los tiene, y bastantes, por ejemplo, el indicarnos el tiempo que llevamos, el récord, el tener espectadores a los lados de la pista, e incluso el tener entre la línea de meta y unos postes del final (espacio en el cual deberemos frenar, puesto que en caso contrario tendremos un grave accidente).

Otra característica, en este caso mas bien curiosa, es que cuando suframos un accidente rodaremos por la pista y formaremos una gran bola de nieve, que seguirá en mivimiento durante unos instantes.

En definitiva, tal y como podéis ver, estamos ante un gran juego en todos sus sentidos. En lo que se refiere a las versiones diremos que la mejor (como era de suponer) es la de ATARI ST. Las versiones de AMSTRAD y PC son buenas, aunque no de tanta calidad.







	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
GRÁFICOS	■	■	■	■	■	■	■	■	□	□
MOVIMIENTO-SCROLL	■	■	■	■	■	■	■	■	□	□
COLOR	■	■	■	■	■	■	■	□	□	□
SONIDO-MÚSICA	■	■	■	■	■	■	■	□	□	□
COMPLEJIDAD	■	■	■	■	■	□	□	□	□	□
ORIGINALIDAD	■	■	■	■	■	□	□	□	□	□
ADICCIÓN	■	■	■	■	■	■	■	□	□	□
REL. PRECIO-CALIDAD	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
VALORACIÓN GENERAL	■	■	■	■	■	■	■	□	□	□

OVERLANDER



Título: OVERLANDER
Firma: Elite
Distribuid.: M.C.M.
Formato(s): Diskette 3'1/2
Sistema(s): ATARI ST

Nos recuerda bastante al de la máquina arcade, en el sentido de que se lleva un coche a toda velocidad por la carretera, y debemos disparar a todo lo que se ponga por delante: motos, coches, tanques que lanzan minas, cañones a ambos lados de la carretera, etc. El sonido está bien utilizado, y la música no está mal; pero lo más sorprendente, es el efecto de velocidad en plena carrera. Las motos pasan volando. La impresión de las rayas en el asfalto y el paso de los árboles en las cunetas es fabulosa.

Pero no es tan fácil jugar como parece. Las curvas y los cambios de rasante son numerosos, y los cañones no cesan de disparar a ráfagas. Pese a todo, es bastante adictivo aunque no muy original...

Una peligrosa misión le ha sido encomendada al agente P. Marlow. Se trata de destruir todos los vehículos de la organización enemiga. Para ello, cuenta con una máquina destructora perfecta llamada "Overlander".

Al empezar, puedes escoger entre una determinada suma de dinero, o bien unos documentos secretos de especial interés.

Después de llenar el depósito de nuestro flamante vehículo, elegiremos una o varias (según el dinero) armas que llevaremos, y que serán de gran utilidad.

Una vez realizada la compra, estamos preparados para el combate. Maravillosos gráficos, y sobre todo, una increíble rapidez acompañada de efectos interesantes, como el de las rayas horizontales a lo largo de toda la pantalla (incluida la zona del "border") gracias a las interrupciones.





	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
GRAFICOS	■	■	■	■	■	■	■	■	□	□
MOVIMIENTO-SCROLL	■	■	■	■	■	■	■	□	□	□
COLOR	■	■	■	■	■	■	■	□	□	□
SONIDO-MUSICA	■	■	■	■	■	■	■	□	□	□
COMPLEJIDAD	■	■	■	■	■	□	□	□	□	□
ORIGINALIDAD	■	■	■	■	■	■	□	□	□	□
ADICCIÓN	■	■	■	■	■	■	■	□	□	□
REL. PRECIO-CALIDAD	■	■	■	■	■	□	□	□	□	□
VALORACIÓN GENERAL	■	■	■	■	■	■	■	□	□	□

BRATACCAS

Título: BRATACCAS
Firma: PSYGNOSIS
Distribuid: Pyramide
Formato(s): Diskette 3'1/2
Sistema(s): ATARI ST

El hombre acaba de poblar el planetoide Fopito Tropocientos-cuatromil.

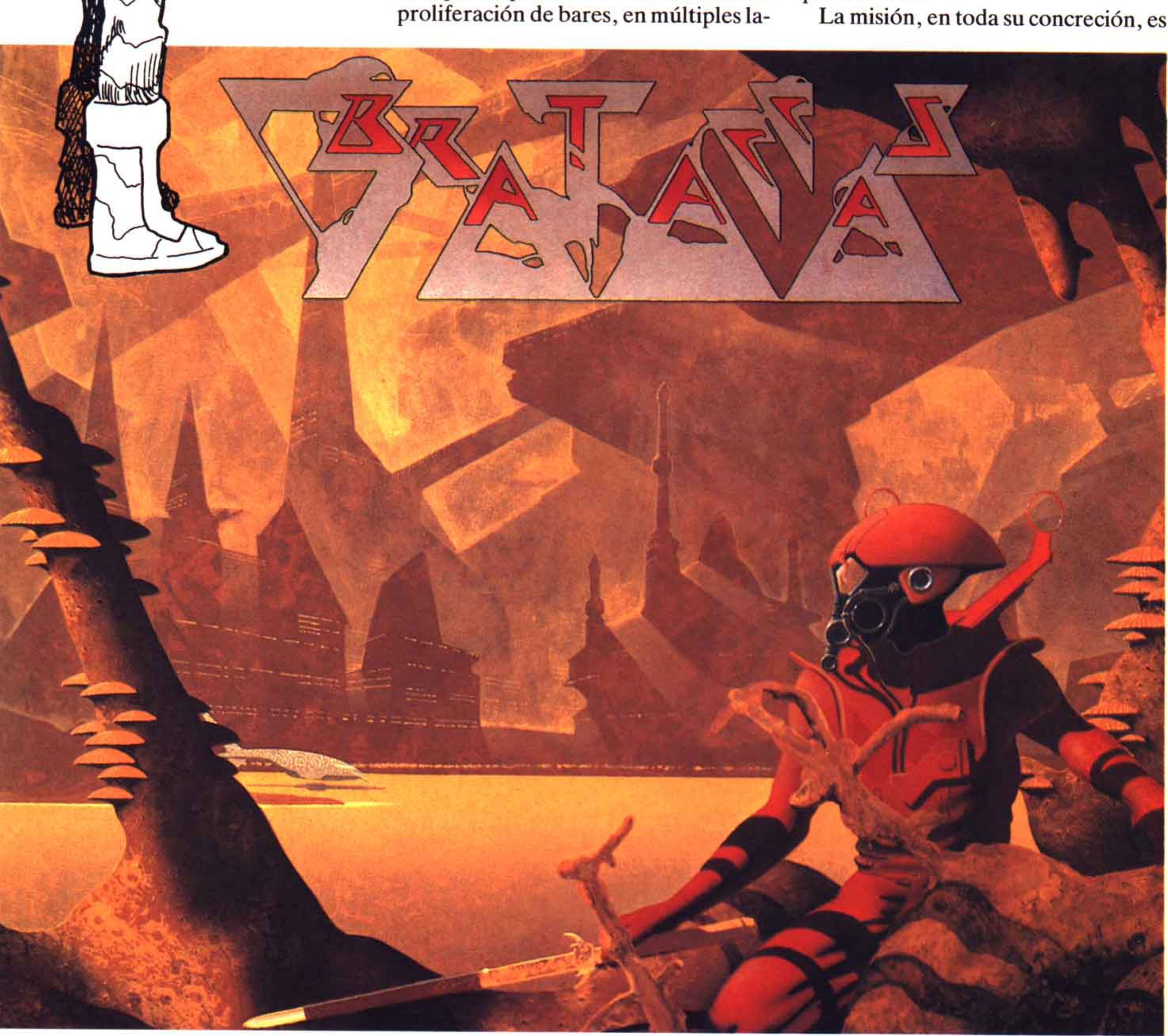
Esta colonización se llevó hasta las últimas consecuencias. Éstas implicaban por supuesto un aumento de la proliferación de bares, en múltiples lares, líos de faldas y a «lo loco» como también un incumplimiento absoluto de lo que denominamos ley.

Como consecuencia de toda esta parafernalia, surge un líder, para más señas no es humano si no de otra raza, la de los «Sockets».

Los «Sockets» son una raza malvada que en ningún momento dudaría en exterminar a cualquier ser vivo que se interpusiera en su camino o en sus ideales.

Suksuk, que así se denomina el tipo, posee una organización paralela a la «morfia», o más comúnmente conocida como mafia, porque son los que más fían.

La misión, en toda su concreción, es





obvia, erradicar por todos los medios a nuestro alcance la corrupción del planetoide, cual basurero a su basura.

Pero, ¡oh, desgracia!, tenemos en contra a un gran ejército de androides y otro tipo de cerebros en conserva, que intentarán impedirnos llevar a buen término, los objetivos más primordiales, acabar con Suksuk y su pandilla de matones a comisión.

Los asistentes de Suksuk, en su mayoría, irán disfrazados de policías galácticos. Más de una vez intentarán detenernos en nombre de la ley, pero no les haremos caso, pues de lo contrario acabaremos con el organismo en un tarro de especias.

La configuración de BRATACCAS es compleja.

Nos desenvolvemos en un gran rascaespacio, con sus habitaciones decoradas en estilo «socceriano», con puertas que poseen detrás de ellas a los más peligrosos atacantes, y con ascensores que nos permitirán desplazarnos a través de todas las plantas.

El realismo del juego es considerable, ya que si realizamos una operación limpieza, eliminando a uno de los secuaces de Suksuk, el cadáver aparecerá en el lugar de su defunción.

Sin duda éste es un programa que entusiasmará a muchos, fundamentalmente por su gran realismo y fuerte adicción producida en gran parte por la imparable acción, enemigos en todas direcciones, cadáveres abandonados, etc...

En fin, se trata de un programa con fantásticos gráficos, una música aceptable y una gran adicción, por lo que merece encontrarse en tu biblioteca de software.



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
GRÁFICOS	■	■	■	■	■	■	■	□	□	□
MOVIMIENTO-SCROLL	■	■	■	■	■	■	□	□	□	□
COLOR	■	■	■	■	■	■	■	□	□	□
SONIDO-MUSICA	■	■	■	■	■	■	■	□	□	□
COMPLEJIDAD	■	■	■	■	■	■	■	■	■	□
ORIGINALIDAD	■	■	■	■	■	■	■	□	□	□
ADICCIÓN	■	■	■	■	■	■	□	□	□	□
REL. PRECIO-CALIDAD	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
VALORACIÓN GENERAL	■	■	■	■	■	■	■	□	□	□

SILENT SHADOW

Título: SILENT SHADOW
Firma: TOPO Soft
Distribuid: ERBE Software
Formato(s): Cinta cassette
Sistema(s): SPECTRUM, AMSTRAD, MSX
P.V.P.: 875 pts.

De nuevo los chicos de TOPO SOFT vuelven «al ataque» en el ranking de ventas nacional; y a buen seguro que no tardarán en conquistar posiciones y dejar a sus competidores relegados a un puesto inferior, ya que son muchas las armas con que este programa cuenta para ese fin.

Por supuesto, la sola presencia del sello de TOPO en la carátula, es suficiente garantía de que no hemos tirado nuestro dinero, y ciertamente, su calidad responde a lo que de él se podía esperar, ya que todos sus aspectos están realizados al más puro estilo TOPO.

El juego en sí se engloba dentro de los masacradores de la galaxia, género que sin duda alguna suele agradar a la gente. En él controlamos un poderoso caza ultramoderno, dotado de las más avanzadas «calenturas de tarro» para hacer nuestra misión lo más fácil y gratificante posible. ¿Que cuál es nuestra misión? Pues nada menos que guiar una gigantesca nave nodriza, capaz de transportar una bomba con el poder necesario para destruir la inmensa base enemiga, desde la que se dirigen los ataques contra nuestro pueblo. El problema es que debido al enorme peso y los radares enemigos, la nave ha de volar bajo, por lo que corre el peligro de chocar contra las torretas de defensa enemigas, y que nosotros con nuestro caza, hemos de destruir para que esto no ocurra. Pero claro, puestos a destruir y ya de paso tampoco vendrá mal ejercitarse con la aviación del contrario, cuyos aeroplanos se hayan muy bien comandados y actúan como uno sólo.

Centrándonos en los aspectos del juego, es de destacar el movimiento, muy logrado y que permite desplazarse a nuestra nave con gran rapidez, describiendo además una vuelta completa cuando el avión gira. Este aspecto ciertamente descuidado en anteriores matamarcianos de TOPO, proporciona al programa una adicción increíble, permitiendo exhibir a los diestros del mando toda su capacidad de reflejos y sangre fría, que falta les va a hacer, pues el nivel de dificultad es muy elevado.

También resulta muy interesante el hecho de que no es nuestra nave lo importante, sino la nodriza; obviamente, haremos lo posible por que no nos destruyan, pero lo principal será siempre destruir las bases terrestres que hacen menguar energía a la anterior.

Podremos saber en cada momento la posición de ésta, reflejada en el recorrido de la fase, así como su energía, en el marcador superior; cuando ésta se agote, perderemos todas las vidas. Pero también es importante la posición: Si corremos mucho la dejaremos sola y más expuesta al fuego enemigo; si dejamos que nos alcance perderemos la vida directamente. Lo ideal es, pues, una distancia prudencial, que podremos controlar a voluntad. Si avanzamos, el «scroll» se moverá más rápido. Si frenamos, se detendrá.

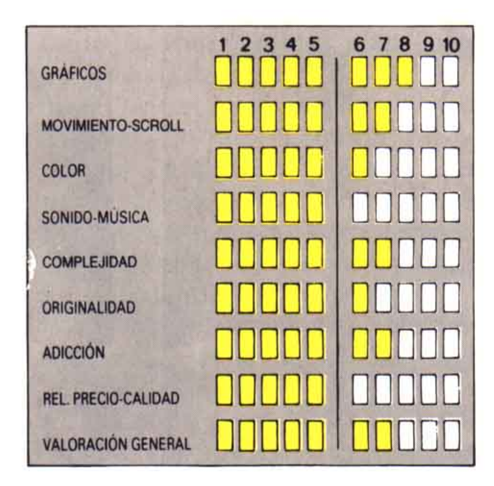
Otro aspecto interesante en la batalla, ya sabéis: impera el equipo sobre el individual, la ayuda al compañero y todo ese rollo.

El teclado es totalmente redefinible y a gusto del consumidor.

Por último, tanto los gráficos como el sonido, como ya decíamos, al más puro TOPO, siendo los primeros realmente soberbios y de gran colorido en la parte izquierda de la pantalla, donde se informa del estado de la nave nodriza y los dos cazas de los jugadores, así como un esquema con la posición en la fase, y la central derecha, donde se desarrolla la acción. Esta última es totalmente monocroma, hecho que dificulta la distinción de nuestra nave, las enemigas y las bases terrestres, por lo que hay que ser rápido con la vista si no queremos que nos pillen a traición.

Tampoco el sonido se queda corto, pero, por desgracia, la melodía compuesta por el prestigioso GOMINOLAS sólo podremos oírla en la presentación, y el resto se limitará a los clásicos: «¡ZIUUU! ¡PANG! ¡BOOM!», y demás efectos de guerra.

En definitiva, una buena adquisición que continúa con la línea general de TOPO, de ofrecer programas de muy alta calidad, a precios increíbles.



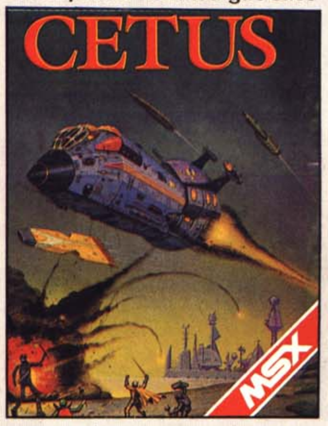


THE MSX NEWS

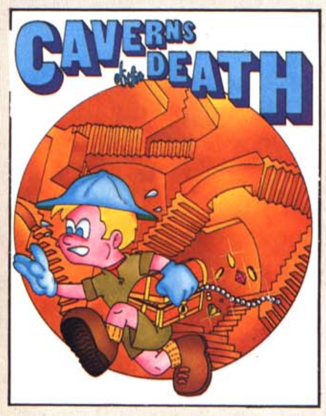
Fundado en 1988 por DISCOVERY Informatic
Redacción y Administración: Arco Iris, 75 - 08032 BARCELONA
Teléfonos: (93) 256 49 08 - 09

NUMERO 1 - 1988
PRECIO POR EJEMPLAR: 975 Ptas.

At vero eos et accusam et justo odio dignissim qui blandit praesent lupatum delenit algue duos



endis dolorib asperiore repellat. Hanc ego cum tene sentntiam, quid est cur verear ne ad eam non possing accommodare nost



conveniunt. dabut tutungbene volent sib conciliant et, al is aptissim est ad quiet. Endium caritat praesert cum omning null siy.



sint occaecat cupidat non rovide, simil tempor sunt in culpa qui officia eser mollit anim id est laborum et dolor fugai.

ULTIMA HORA

LOS SIETE GRANDES SE REUNEN EN ESPAÑA

Et ha umd dereud facilis est er expedit distinct. Nam liber a tempor cum soluta nobis eligend optio.
At vero eos et accusam et justo odio dignissim qui blandit praesent lupatum delenit algue duos

At vero eos et a
nissim qui blan
lenit algue duo
tur sint occaec
simil tempor s
serunt mollit a
lor fugal. Et ha
expedit distinc
soluta nobis el
quod a impedit
ceat facer possi
sumenda est.
Temporem aut
debit aut tum
eveniet ut er re
non este recus
Itaque earud re
te delectus au a
periore repellat
ntiam, quid est
possing accom
paulo ante cun
gat. Nos amice
potest fier ad

ADDICTA BALL
MSX
Alligata

morite it tum etia ergat. Nos amice et nebevol, olestias access potest fier ad augendas cum conscient to factor tum toen lepor suscipit lat
commodo con
Duis autem vel
henderit in vol
son consequat
nulla pariatur.
Justo odio digni
lupatum deleni
sais exceptur si
rovide, simil te
ficia eser molli
dolor fugai.
Et ha umd dere
distinct. Nam li
nobis eligend
At vero eos et a
nissim qui blan
lenit algue duo
simil tempor su
serunt mollit a.
lor fugal. Et ha
expedit distinc
soluta nobis el
quod a impedit

El Descubrimiento de América
COMPATIBLE
MSX
MSX·2
OMIKRON

aour office debit aut tum rerum necessit aib saepe eveniet ut er repudiand sind et molestia non

At vero eos et accusam et justo odio dignissim qui blandit praesent lupatum delenit algue duos dolor et molestais exceptur sint occaecat cupidat non provident, simil tempor surt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est

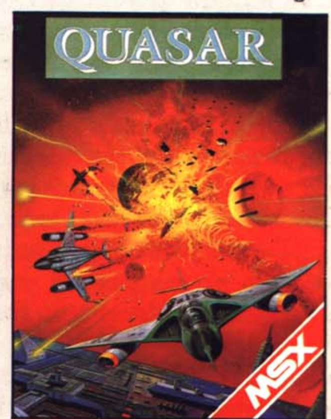
to factor tum
da. Et tamen i
dut est nequ
gen epular r
nulla praid in
nuiti potius i
gist and et d
vitat igitur
iustitiami ae
miny infant a
neg facile effi
tiner si effece
et liberalitat
tutungbene v
aptissim est
praesert cum
cand quaerer
ra proficis fa
autend unan
lor sit amet,
sed diam nor
cidunt ut labo
erat volupat.
mi quis nostr

gum odioque civiuda. Et tamen in busdad ne qué pecun modut est neque nonor imper ned libiding gen epular religuard on cu-

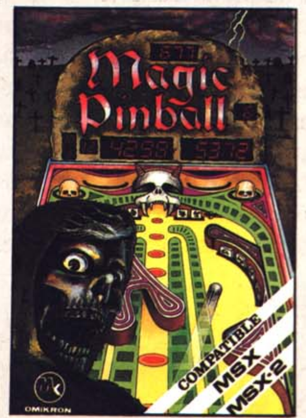
At vero eos et
nissim qui bl
lenit algue du
tur sint occa
simil tempor
serunt mollit
lor fugal. Et l
expedit disti
soluta nobis
quod a impe
ceat facer po
sumenda est
Temporem au
debit aut tu
eveniet ut er
non este rec
Itaque earud
te delectus a
periore repell
ntiam, quid e
possing acco
paulo ante c
gat. Nos amic
potest fier a

boris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat.
Duis autem vel eum irure d

piditat, quas nulla praid im umdnat. Improb pary minuiti potius inflammad ut coercend magist



mim veniami quis nostrud exercitation ullamcorpor suscipit laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat.



occaecat cupidat non provident, simil tempor surt in culpa qui officia deserunt mollit anim id e laborum et dolor fugai. Et rumd dereud facilis est dit distinct. Nam lier cum soluta nobis comque nihil anim id quod cer possi assume pelle Te m quinsud et bit aut tum rerum o saepe eveniet ut er nd sind et molestia non recusand.

ULTIMA EDICION

DE VENTA EN TIENDAS ESPECIALIZADAS
Y EN GRANDES ALMACENES

DISTRIBUIDO POR:



Arco Iris, 75 T. 256 49 08-09 / 08032-BARCELONA

STRANGE LOOP

Título: STRANGE LOOP
Firma: Ponyca
Formato(s): Cartucho ROM
Sistema(s): MSX

Si después de comer, mientras hurgamos en los dientes para quitarnos esa dichosa raspa de bacalao que no hay manera de sacar, con el estómago en los talones y las tripas de corazón, nos sentamos cómoda y relajadamente en nuestra silla favorita, y ordenamos al ordenador que cargue este programa para olvidar el banquetazo, nos podemos encontrar con dos tipos de reacciones innatas e inmediatas, según la naturaleza intrínsecamente ígnea en el caracter de cada jugador (vamos, su vicio). Observemos:

«¡Caramba! Esto de ir por pantallas con este tío cargándose esas canicas saltarinas y espárragos en conserva es tope alucinante. Ese se ve que estaba pasado, porque me ha dado un corte de digestión nada más tocarlo que no veas.

Si por lo contrario, el «masoca» en cuestión es un impaciente de esos que les hierve la sangre al momento:

«Jua! ¡jua! ¡jua! Menuda peste de juego, si es que consideran como tal llevar un monigote informático por una chatarrería en ruinas llena de alambres, tuberías y tornillos, cargándose a esos ridículos bicharracos que andan más despistados que una cabra en un tejado. Aunque la verdad es que no sé dónde ir, y los bichos se están poniendo «moraos» a mí costa, no paran de agobiarme, y la energía se acaba y... ¡GRRRR!...¡CLIC!».

Ambas reacciones parecen claras y lógicas de esperar, pero una vez vistas, y como sobre gustos no hay nada escrito, no vamos a tomar parte en esta polémica, y nos limitaremos a decir que este programa posee unos gráficos aceptables y un sonido bastante pobre, pero su argumento lo convierte en apto para todos aquellos con afán investigador, que gusten de «clarividencia» los secretos más escondidos de un juego, por las posibles y gratificantes sorpresas que ello les pueda llevar.

Por el contrario, sí sois de los que rescatan a la prisionera, hija del soberano de las garras del mal, después de luchar contra dragones de siete uñas y barrer de una pasada el ejército sideral enlatado, os advetimos del alto riesgo que corréis de quedaros sin aparato.

En cualquier caso, tan drástica decisión está en manos del más grande héroe espacial de todos los tiempos. ¿Cómo? ¿Qué aún no sabes quién es? Entonces, quizá deberías jugar más con el ordenador.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
GRÁFICOS	■	■	■	■	■	■	□	□	□	□
MOVIMIENTO-SCROLL	■	■	■	■	■	■	□	□	□	□
COLOR	■	■	■	■	■	□	□	□	□	□
SONIDO-MÚSICA	■	■	■	■	■	■	□	□	□	□
COMPLEJIDAD	■	■	■	■	■	■	■	■	□	□
ORIGINALIDAD	■	■	■	■	■	■	■	□	□	□
ADICCIÓN	■	■	■	■	■	■	□	□	□	□
REL. PRECIO-CALIDAD	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
VALORACIÓN GENERAL	■	■	■	■	■	■	■	□	□	□



TOPPLE ZIP

Título: TOPPLE ZIP
Firma: Ponyca
Formato(s): Cartucho Mega ROM
Sistema(s): MSX-2

Tu misión es obvia; evitar que las tropas de la CIA (Cenutriols Intergalactic Army) acaben con las plantaciones de cebolla silvestre en el planeta de PARDILLATION-69.

Sus potentes tanques arrasarán toda la plantación sin ningún tipo de piedad, y sus aviones bombardearán sin cesar a los temporeros de la cebolla temprana, que fieles a su líder (Phelpudosale) cumplen con su agrícola deber para con la patria.

¿Podrás lograrlo?, o por el contrario, ellos te freirán a «laserazos».

¿Reunirás suficiente puntuación para figurar entre los mejores y así poder fardar entre los amiguetes?

¿Se llevará la grúa el coche que tengo aparcado frente a la panadería?...

Si quieres conocer todas estas respuestas (incluida la última), juega a este masacrante pero pesado juego, que tuvo mucho éxito en versiones anteriores.

Dispones de una nave con computadora de vuelo, donde figura un mapa, varios tipos de misiles, y un fermoso joystick que va a durar poco...

Tienes que cargarte a todo «quisqui», y al principio puedes elegir si quieres ataques de tanques, aviones o ambos a la vez, así como el nivel de dificultad.

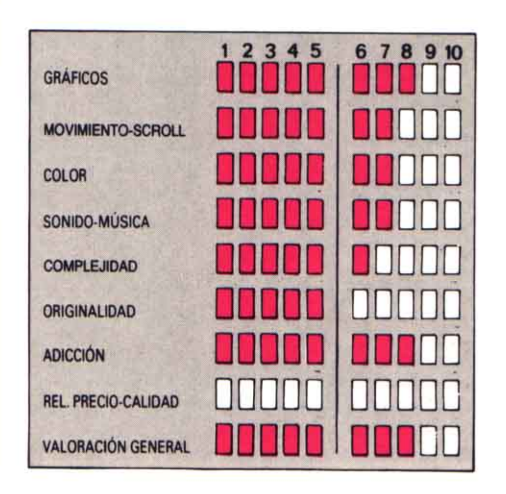
¿Que qué pasa cuándo nos cargamos a todos?

Que pasamos a otro sector o fase, donde hay más enemigos. Algo pesado, ¿verdad? Pero hay gustos para todo.

Eso sí, las explosiones no están mal, y el movimiento, pese a ser mareante, está logradillo.

En definitiva, uno más de los innumerables programas, dedicados al vicio inconfesable de masacrar, pero esta vez con una gracia que ya quisieran para sí, muchos de los marcianitos que pululan en las listas de los coleccionistas.





	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
GRÁFICOS	■	■	■	■	■	■	■	■	□	□
MOVIMIENTO-SCROLL	■	■	■	■	■	■	■	□	□	□
COLOR	■	■	■	■	■	■	■	□	□	□
SONIDO-MÚSICA	■	■	■	■	■	■	■	□	□	□
COMPLEJIDAD	■	■	■	■	■	■	□	□	□	□
ORIGINALIDAD	■	■	■	■	■	□	□	□	□	□
ADICCIÓN	■	■	■	■	■	■	■	■	□	□
REL. PRECIO-CALIDAD	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
VALORACIÓN GENERAL	■	■	■	■	■	■	■	■	□	□



IZNOGOUD

IZNOGOUD

Título: IZNOGOUD
Firma: INFOGRAMES
Distribuid: ZAFIRO
Formato(s): Diskette 3'1/2
Sistema(s): ATARI ST

	1	2	3	4	5		7	8	9	10
GRÁFICOS	■	■	■	■	■	■	■	■	■	□
MOVIMIENTO-SCROLL	■	■	■	■	■	□	□	□	□	□
COLOR	■	■	■	■	■	■	■	■	□	□
SONIDO-MÚSICA	■	■	■	■	■	□	□	□	□	□
COMPLEJIDAD	■	■	■	■	■	■	■	■	■	□
ORIGINALIDAD	■	■	■	■	■	■	■	□	□	□
ADICCIÓN	■	■	■	■	■	■	■	□	□	□
REL. PRECIO-CALIDAD	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
VALORACIÓN GENERAL	■	■	■	■	■	■	■	□	□	□

El visir, vive bien en el palacio, pero tiene una ambiciosa pretensión que le corroe el cuerpo desde hace ya tiempo: quiere ser califa.

Maestro del peloteo, refunfuñón y exigente, son las tres características que definen su personalidad. Pero también es astuto y audaz.

La gente que habita el palacio es muy pintoresca. Los fieles guardianes, las eróticas musas que inspiran al califa, el matón de la guardia real... ¡hasta hay una mujer de la limpieza!

Con tus mencionadas dotes de ruego y perspicacia, y con la ayuda de alguna gente de palacio, podrás llegar a ser califa. Para ello, cuentas con numerosos objetos que irás encontrando por las habitaciones, y que podrás intercambiar con algunos personajes.

Pasemos a la práctica. Se puede jugar con joystick o con teclado, siendo este último el más apropiado, ya que nos resultará imposible pararnos delante de una puerta, o acordarnos de las diversas acciones si jugamos con joystick. Las teclas son: para el movimiento de los cursores, y para las otras opciones, 2, 4, 6 y 8. Con éstas, podremos dar un objeto, llamar o pegar, enfadarse o perdonar, y tirarse al suelo para alabar a alguien.

Los gráficos, son como en el cómic del mismo nombre, cosa que los franceses saben hacer muy bien. La pantalla de juego es muy reducida, y la pantalla de carga permanece de fondo. Para que veamos el palacio por el que pasamos, una luz encendida se enciende en la ventana donde estamos.

Para finalizar, os daremos unos consejos: procurad alabar al califa, pero no a los guardianes, ya que os tomarán por loco, y os mandarán al calabozo. Cuidado con algunas alfombras con trampa. Si véis alguna bailarina, alabadla varias veces y veréis con que detalle más exótico nos lo agradece.





MARBLE WORLD

Título: MARBLE WORLD
Firma: —
Formato(s): BASIC compilado
Sistema(s): MSX

MARBLE WORLD o MUNDO DE LAS CANICAS, es la conversión para ordenadores de uno de los primeros juegos que se recuerdan aparecidos en máquinas comerciales y que por supuesto fue todo un bombazo.

Por si aún no lo conocéis, os diremos que consiste simple y llanamente en guiar una canica perdida, que se haya en lo algo de una laberíntica pirámide, hasta la base de ésta, allí podrá reunirse con sus "congéneres" y seguir haciendo más divertida la existencia de los pequeños de la especie, que encuentran divertido eso de hacerlas chocar y colarlas en agujeros al tiempo que gritan "tute" y se ponen eufóricos cuando le aciertan a una distancia considerable.

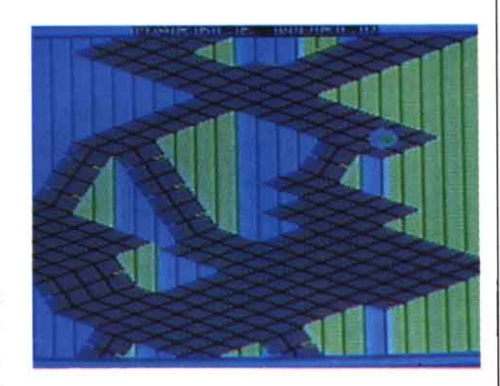
Si bien aquí la cosa también va de agujeros, éstos no tienen nada que ver con los antes citados, pues pertenecen a la pirámide, y caer en uno de ellos significa enviar a nuestra pobre canica a mejor vida.

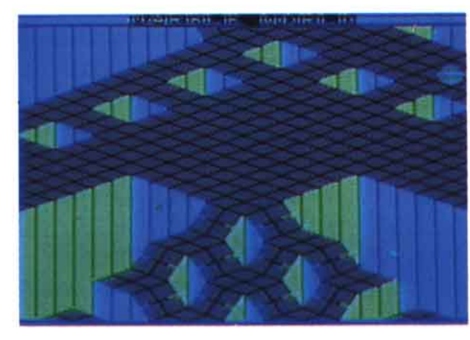
Para evitar que ocurra esto, debemos irla guiando con bastante pericia desde el punto de partida, y a través de constantes bajadas, trampillas y cambios de nivel, que harán que la bola tome repentinos acelerones, frenazos, o giros indeseados, y todo ello unido a la fuerza de la inercia, que dificulta enormemente la maniobrabilidad de nuestra simpática protagonista, obligándonos a pensar con antelación y anticiparnos en los posibles eventos del juego.

Pero este argumento, que sin duda agradaría a todo el público lector, pierde gran parte de su "adictividad" por el hecho de que se ha descuidado el movimiento de la bola, resultando excesivamente lento, por lo que no hay necesidad de poner a prueba los reflejos, ni estar pendientes de la pantalla; en pocas palabras: se ha echado por la borda el juego, convirtiendo algo realmente explosivo, en un programa de segunda, de esos que van bien para poner en nuestra lista, y ya está.

Con todo, los que tengamos un mínimo de paciencia para ver cómo la bola tarda horas en recorrer una simple cuesta, aún podremos disfrutar un poco en las zonas curvadas, donde incluso será necesario hacer subir a la bola, pues de otro modo sería imposible continuar sin caer en un agujero.

Y así, con mucha paciencia y pocos reflejos, quizá lleguemos a un desinteresado final, en el que sólo se recompensará nuestra no muy difícil gesta con un sencillo "CONGRATULATIONS".





	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
GRÁFICOS	■	■	■	■	■	■	■	■	□	□
MOVIMIENTO-SCROLL	■	■	□	□	□	□	□	□	□	□
COLOR	■	■	■	■	■	■	■	□	□	□
SONIDO-MÚSICA	■	■	■	□	□	□	□	□	□	□
COMPLEJIDAD	■	■	■	■	□	□	□	□	□	□
ORIGINALIDAD	■	■	■	■	■	■	■	□	□	□
ADICCIÓN	■	■	■	■	■	■	□	□	□	□
REL. PRECIO-CALIDAD	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
VALORACIÓN GENERAL	■	■	■	■	■	□	□	□	□	□

COME ON PICOT!

Título:COME ON PICOT!
Firma: Ponyca
Formato: Cartucho ROM
Sistema:MSX

Tras este nombre tan raro se esconde un juego más raro aún. En él debemos controlar el movimiento de un muchacho que ha salido de paseo con su mascota, un bicho que recuerda a una bola con ojos. Aparte de éstos, seguro que tiene oídos, ya que por nosotros solos no somos capaces de defendernos, por lo que debemos llamar constantemente a nuestro fiel amigo (a veces no tanto). Para ello basta pulsar la barra y veremos cómo el chavalín grita pidiendo la ayuda que el animal le prestará. Pero no es el del pobre crío un camino de rosas, no, ya que PICOT, la bestia salvaje que le ayuda, también puede cansarse y perder su energía o volverse contra su amo. Lo mejor es llamar el número imprescindible de veces que se le necesite urgentemente, ya que, además, es muy lento. Para que no lo sea tanto, o para pasar de pantalla cuando esté obstaculizándonos, deberemos empujarle, y, ¡tranquilos!, que no nos morderá. Hay veces en las que nosotros podemos andar por el aire; aprovechadlo rápidamente, pues se acaba pronto el susodicho efecto. Sobre todo, hay que tener cuidado con los enemigos, que vendrán hacia nosotros como Hacienda hacia el dinero.

En fin, un buen programa de PONYCA, que, sin embargo, no hará historia.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
GRÁFICOS	■	■	■	■	■	■	■	■	□	□
MOVIMIENTO-SCROLL	■	■	■	■	■	■	■	□	□	□
COLOR	■	■	■	■	■	■	■	■	□	□
SONIDO-MÚSICA	■	■	■	■	■	■	■	□	□	□
COMPLEJIDAD	■	■	■	■	■	■	■	□	□	□
ORIGINALIDAD	■	■	■	■	■	■	■	□	□	□
ADICCIÓN	■	■	■	■	■	■	■	□	□	□
REL. PRECIO-CALIDAD	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
VALORACIÓN GENERAL	■	■	■	■	■	■	■	□	□	□



SENTINEL

Título: THE SENTINEL
Firma: FIREBIRD
Distribuid: DRO Soft
Formato(s): Diskette
Sistema(s): ATARI ST
PUP: 2.500 pts.

Estás en un mundo de tierras matemáticamente perfectas, donde luchas por la supervivencia.

Deberás alimentarte de árboles para ganar altura, y ser más alto que el centinela de cada tierra, que siempre otea el horizonte en busca del intruso que ha logrado entrar en sus dominios.

¡Ten cuidado! Si te ve (y tu radar te lo indicará), acabará con tu existencia.

SENTINEL es un juego tremendamente original (yo diría que sin par), que puede llegar a ser aburrido para algunas personas, o incluso algo raro, que raya el paroxismo y la esquizofrenia.

Llevamos siempre un robot, y un número determinado de bloques para su altura, y lo podemos instalar donde queramos. El movimiento es por medio del ratón (o por teclas), y basta con llevar el cursor a un lado de la pantalla para que se rige automáticamente.

Estas son las teclas del juego. Estamos seguros que la mayoría de nuestros lectores nos lo agradecerán...

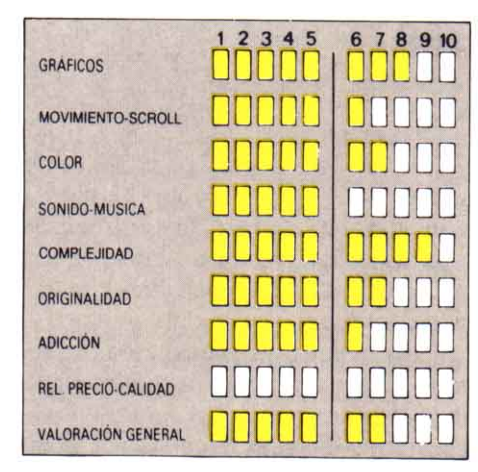
INSTALAR ROBOT .... R
INSTALAR BLOQUE .... B
DARSE LA VUELTA .... U
AVANZAR .... H
MAPA .... HELP
ABSORBER ENERGÍA DE ARBOL O MATAR SENTINEL .... BOTON IZQ. RATON
ACABAR JUEGO .... *
CURSOR/NO CURSOR .... SPACE
IZQUIERDA .... S
DERECHA .... D
ARRIBA L
ABAJO .... ,

Al empezar, nos pedirá el número de territorio donde queremos ir y su PASSWORD. Si pulsamos ENTER seguido de ENTER, empezaremos desde el territorio 0.

Para llegar a tener más de un robot, se deben comer tres árboles, siguiendo la escala de menor a mayor grado: árbol-bloque-robot. Todo esto se visualiza en la parte superior de la pantalla.

Para derrotar al SENTINEL o devorar arbolitos, basta con apuntar el cursor en la base de los mismos, y pulsar fuego. En cada territorio hay unos cuantos SENTINEL's que derrotar, para pasar a otros diferentes. Como dato anecdótico, diremos que el juego tiene más de 10.000 pantallas 3D.

Resumiendo. Juego muy original, de excelentes gráficos 3D, movimiento algo lento y sonido algo escaso.





PRIMERA PARTE
CÓMO CONECTAR CON EL MUNDO EXTERIOR CON MODEMS Y BBS

Iniciamos con el presente artículo, una nueva sección dedicada al mundo de las comunicaciones, las bases de datos (comúnmente denominadas BBS) y los modems.
En esta primera parte abordaremos algunos aspectos generales de los «hackers», sus mitos y realidades.
Esperamos que éste y los próximos artículos os inciten a conectar de lleno con otros usuarios de modems.

La película *Juegos de guerra* cautivó la imaginación de muchos usuarios de ordenadores personales. Utilizando un micro y un modem, el héroe se comunica ilícitamente con una sucesión de ordenadores para modificar los resultados de sus exámenes escolares, reservar billetes en líneas aéreas y cargar el software para los juegos más novedosos. Sin embargo, las cosas comienzan a ir mal cuando inadvertidamente consigue acceso al ordenador NORAD, responsable de la defensa aérea norteamericana, y está a punto de desencadenarse una guerra nuclear mundial. Una bonita historia para divertirse; ¿pero seguro que no es demasiado rebuscada?

Muchas «interrupciones» por ordenador de este tipo se han producido realmente, y el causante ha resultado ser, por lo general, un adolescente provisto de un micro personal y un modem. Las «víctimas» van desde potentes ordenadores centrales pertenecientes a universidades y grandes corporaciones, hasta servicios de tablones de comunicaciones dirigidos por entusiastas en microordenadores. Todos los ordenadores que permiten el acceso externo mediante el teléfono son vulnerables. En 1983, la realidad estuvo muy cerca de imitar a la ficción cuando se sospechó que dos «asaltantes» habían conseguido acceder al sistema de ordenador NORAD de Omaha (Nebraska).

Los dos adolescentes implicados eran de Los Ángeles y se las habían apañado para meterse en el Arpanet (la red secreta de ordenadores que posee el Departamento de Defensa de Estados Unidos). Utilizando un Commodore Vic-20 y un Tandy TRS-80, la pareja se las arregló para explorar el contenido de varios ordenadores conectados con el Arpanet, que suelen pertenecer a contratistas de defensa, organizaciones de investigación y universidades. A pesar de que no lograron obtener información secreta (el sistema se emplea básicamente para reunir datos científicos), la facilidad con que los dos adolescentes se «colaron» causó un enorme desconcierto en el Departamento de Defensa.

El motivo por el cual a los muchachos les resultó tan fácil tuvo más que ver con la indolencia humana que con cualquier fallo del ordenador. Todos los usuarios registrados del Arpanet poseen contraseñas; lamentablemente, éstas no se eligieron con mucha imaginación. En este caso, los muchachos supusieron que la Univesidad de California de Berkeley podría ser usuario del Arpanet. A partir de este acierto, la contraseña «UCB» los introdujo en la red y entonces se vieron en libertad para acceder a cualquiera de los ordenadores conectados al Arpanet, uno de los cuales es el NORAD, de las oficinas centrales subterráneas de Omaha.

A pesar de que la sede central del NORAD está en el Arpannet, los ordenadores responsables de la verdadera defensa aérea no se encuentran allí. Están situados debajo de las montañas Cheyenne, en Colorado, y no están conectados a las líneas telefónicas públicas.

Puede que los ordenadores NORAD sean inmunes a la violación por parte de «asaltantes», pero otros no lo son. Otro incidente se produjo en julio de 1983, cuando un grupo de adolescentes de Milwaukee entró en más de 60 ordenadores pertenecientes a facultades, corporaciones y al Los Alamos National Laboratory, que se dedica a la fabricación de armas. Nuevamente, según las autoridades no se accedió a información secreta, sólo a registros, informes de rutina y mensajes. Se llamó al FBI para que averiguara por qué el grupo, cuyos miembros se autodenominaban los «414», había podido realizar tamaña proeza. Los 414 manifestaron que en ninguno de los ordenadores a los que habían llamado había mensajes de seguridad.

Éstos son apenas algunos de los casos a los que se ha dado publicidad. Muchos otros no llegaron a trascender a la opinión pública, porque son muy pocas las organizaciones que quieren que se sepa que en su ordenador central se ha infiltrado, supongamos, un joven de 17 años con un micro personal que vale 25 000 pesetas. Asimismo, muchas organizaciones no están al tanto de las infiltraciones: suele ser muy difícil saber si un usuario no registrado o impostor ha estado «en línea», aunque algunos de los «asaltantes» más descarados dejan mensajes desafiando a que los cojan y firman como «El aniquilador del sistema» o «El capitán Zap».

¿Cómo se realiza exactamente el *hacking* (asalto)? Todo «asaltante» potencial necesita un ordenador personal, un modem y una pizca de inge-

nio. El primer obstáculo es averiguar el número de teléfono de un ordenador. Para las redes de acceso público, como la Telecom Gold, de Gran Bretaña, o The Source, de Estados Unidos, ello no es difícil, ya que por lo general se anuncian profusamente.

En el caso de los ordenadores privados ya es un poco más difícil. Pero si se sabe aproximadamente dónde está situado el ordenador, entonces se puede utilizar la técnica empleada por el protagonista de *Juegos de guerra*: él programó a su micro para que marcara todos los números de teléfono posibles de su ciudad. Si respondía un ordenador (identificado por el silbido delator del tono de transmisión) entonces la máquina tomaba nota del número; pero si respondía una persona, el modem colgaba y marcaba otro número. Esto se puede realizar con un modem de llamada automática; ¡marcar los números a mano resultaría bastante pesado!

Una vez conectado con el ordenador, invariablemente se les solicita una contraseña. Algunas redes permiten un uso limitado si se digita «HUESPED» o «USUARIONUEVO», o si simplemente pulsa RETURN. Pero un verdadero «asaltante» probará y romperá la contraseña. Con frecuencia esto no es especialmente difícil, porque los usuarios tienden a hacer poco alarde de imaginación y utilizan nombres, como «SMITH», o palabras obvias como «SECRETO», o incluso simplemente «CONTRASEÑA». Del mismo modo, en el caso de las contraseñas compuestas por números, la gente tiende a escoger secuencias fáciles de recordar: por ejemplo, su fecha de nacimiento, como «090560». Muchos ordenadores son muy indulgentes y permiten varios intentos de contraseña antes de desconectarlo a uno. Aun así, normalmente se puede volver a marcar y seguir desde donde se quedó antes sin producir sospechas en el ordenador anfitrión.

Una vez en el sistema, la mayoría de los «asaltantes» se conforman con mirar los archivos, encontrar las páginas de juegos (si las hubiera) y «hablar» con otros asaltantes» que también hayan conseguido meterse. Algunos de los más destructivos eliminan archivos, dejan mensajes obscenos e intentan «romper» todo el sistema; esto último puede tener consecuencias desastrosas para los usuarios.

Aun en los ordenadores centrales más sofisticados, es frecuente que los programadores dejan «puertas secretas» en el sistema de modo que, en un caso de emergencia, puedan evitar las medidas de protección e introducirse en el programa. Muchas veces las personas que operan el sistema desconocen la existencia de puertas de este tipo.

Usted habrá observado que la mayoría de los casos que hemos reseñado se refieren a ordenadores de universidades. Ello se debe a que esta clase de ordenadores, aparte de tener un acceso por línea exterior, por lo general operan con una política de acceso libre. Con miles de usuarios y muchos lugares remotos, ésta es la forma más práctica de llevar un sistema de este tipo. Lamentablemente, también son presa fácil para los «asaltantes» que deseen entrar en ellos, y una vez allí pueden «ir saltando» de un ordenador a otro actuando como si fueran usuarios legítimos. Un estudiante del *campus* de San Jose State descubrió un agujero en un bucle del programa *Talk* del ordenador de la universidad, que permite que los estudiantes «hablen» con otras ciudades universitarias de la California State University. El estudiante consiguió superar la restricción local y logró comunicarse con ordenadores de Suecia, Irán y China, así como de diversos lugares de Estados Unidos. La factura del teléfono ascen-



COMO CONECTAR CON EL MUNDO EXTERIOR CON

MODEMS Y BBS

dió a más de $10 000.

¿Qué persiguen los «asaltantes» al actuar de esta manera? Muchos de ellos poseen un código de conducta extraoficial y no borran archivos ni dejan mensajes obscenos. Para ellos la emoción reside simplemente en romper los códigos.

Durante mucho tiempo los bancos han sido objeto de delitos por ordenador, pero hasta hace poco todos ellos se hacían «de puertas adentro», es decir, por poner un ejemplo, empleados deshonestos que transferían dinero a cuentas falsas. Las estimaciones sobre el fraude por ordenador varían, sólo en Gran Bretaña, desde £30 millones hasta más de £2 500 millones al año. Como es fácilmente comprensible, es poco frecuente que los bancos y las empresas admitan con carácter público que han sido víctimas de un fraude por ordenador y, por tanto, es difícil efectuar estimaciones exactas.

El incremento en el número de propietarios de ordenadores personales y la creciente cantidad de redes de ordenadores que utilizan las líneas telefónicas significan que los delitos por ordenador sólo pueden seguir una espiral ascendente.

La conexión a un modem le permite a su micro «hablar» con otros ordenadores a través del teléfono. De este modo, se abre ante usted una amplia gama de actividades relacionadas con la comunicación: enviar cartas que se reciben en el instante en que se transmiten, intercambiar software con amigos que vivan en lugares alejados, pasarse mensajes con otros usuarios o ganar acceso a un ordenador central. En un futuro artículo analizaremos estas aplicaciones. Aquí vamos a echar una mirada a los principios en los cuales se sustenta la transmisión de datos entre ordenadores.

La tecnología de las comunicaciones (también conocida como *coms*) tiene sus orígenes en la informática de ordenadores centrales. En el pasado se solía situar el ordenador central en una habitación construida expresamente y dotada de aire acondicionado, y desde allí se efectuaban conexiones con terminales distribuidos por todo el edificio. Un terminal constaba tan sólo de una pantalla y un teclado conectados al ordenador principal a través de un cable en serie. De este modo un usuario que estaba sentado en un extremo del edificio podía acceder al ordenador del otro extremo.

El enlace en serie directo entre el ordenador y el terminal funciona correctamente entre distancias relativamente pequeñas, es decir, de unos pocos centenares de metros; pero la pérdida de definición de las señales hace imposible la transmisión a través de distancias mayores, aún cuando el costo del cableado no represente obstáculo alguno. Éste es el motivo por el cual se desarrolló el modem.

Un *modem* (de «*mo*dulador/*dem*odulador») es un dispositivo que permite que los datos del ordenador se transmitan a través de una línea telefónica normal. Funciona convirtiendo las señales eléctricas del ordenador en tonos de audio de frecuencia y volumen aptos para la transmisión a través de la red telefónica. Este proceso es lo que se conoce como *modulación*. El modem del ordenador receptor vuelve a convertir estos tonos de audio en señales eléctricas que se le puedan pasar al ordenador receptor (lo que se denomina *demodulaciób*). Se utiliza una señal constante (llamada *tono de portadora*) a modo de referencia, mientras se transmiten los datos en la onda modulada.

El resultado concreto de este proceso es que se puede acceder a ordenadores remotos casi como si estuvieran conectados directamente al terminal. Los terminales exclusivos por lo general están formados por una VDU y un teclado y, puesto que no poseen capacidad de proceso propia, se les suele calificar como «terminales tontos». Se puede emplear un microordenador como si fuera un terminal, simplemente utilizando un software de comunicaciones apropiado. Sin embargo, dado que un micro sí posee capacidad de proceso propia, se dice que en este caso es un «terminal inteligente».



ENSAYO Y ERROR

En algunos casos, ya sea por elucubración o por pura suerte, una persona logra descubrir una contraseña de gran prioridad válida y se mete en el sistema. El siguiente diálogo imaginario describe cómo un usuario de esta clase podría acceder a información confidencial relativa a un usuario legal:

```
CONEXION QX001001 14, 32
        12/7/84
>                           Pulsar return: se solicita ID del usuario
USER?
> HELP                      No hay ayuda
USER?
> $ OFF                     Primer intento de ID válida
USER?                       ID no válida pará acceso
> BN001                     Segundo intento de ID válida
PASSWORD?                   ID aceptada: se solicita la contraseña
> HUESPED                   Primer intento
PASSWORD?                   No se acepta: 2.ª solicitud
> NUEVOUSUARIO              Segundo intento
PASSWORD?                   No se acepta: 3.ª solicitud
> QWERTY                    Intento desesperado
LOGOFF 15.13 CONNECT        El usuario queda desconectado después del
        TIME = 0.13 MINS    tercer intento fallido por descubrir contraseña

CONNECT BYF990
        15.14.02 12/07/84
>                           Pulsar retorno
USER?
> BN001
PASSWORD?                   ID válida: solicita contraseña
> SYSOP                     Primer intento: operador sistema
LOGON 15.15.07 12/07/84
HOST: BYF990/SPYLOM
USER: BN001
SERIAL NO: ZA180-7          Número de serie del software
PRIORITY: SUPERUSUARIO      Paso libre a los archivos
STATUS: ACTIVE              Los usuarios se pueden considerar inactivos si no usan el sistema regularmente
YOU ARE SYSOP               Confirmación
7 USER(S)
APP01 APP02 BYF7 BTY04
        BZX88 BZX02 SYSOP   Lista todos los usuarios
> REMOVE ARP01              Instrucción reservada para operador del sistema
USER(S) ARP01
        DISCONNECTED(S)     Usuario válido eliminado
> WHO IS BTY04
BTY04      ROSA RUPEREZ,
        BTY LOPP, 742
        SILICON DV
HERTS 07662-093164
```

En el próximo número trataremos de los diferentes tipos de modems que podemos encontrar en el mercado nacional e internacional, sus posibilidades e inconvenientes, y la conexión a BBS nacionales.

TRUCOS Y POKES

A continuación os envío algunos trucos para acabar el juego de PONYCA ZANAC-2:

– Al disparar sobre ciertas bases terrestres aparecerá un círcuito que si lo cogemos, eliminará todos los enemigos presentes en pantalla. Ocurre además que las bases son de dos tipos, y si dejamos los círculos de uno de ellas, hasta que se pongan negros, pasaremos o retrocederemos de fase.

– Existen varios tipos de armas que aumentan el poder de nuestra nave:

Arma Ø: Bola dirigida en el sentido en que se desplaza la nave.

Arma 1: Bola de gran poder destructivo.

Arma 2: Barrera protectora de la parte frontal y costados.

Arma 3: Bola giratoria que nos protege en su recorrido.

Arma 4: Círculo que nos protege en una de las mitades de la pantalla.

Arma 5: Bola de ida y vuelta con gran poder destructivo.

Arma 6: Bola destructora de todos los enemigos por impacto.

Arma 7: Proyectil de gran cadencia de dirección variable.

Para obtenerlas podemos destruir las bases numeradas, o bien pulsar su número desde el teclado (la número Ø no es asequible desde el teclado).

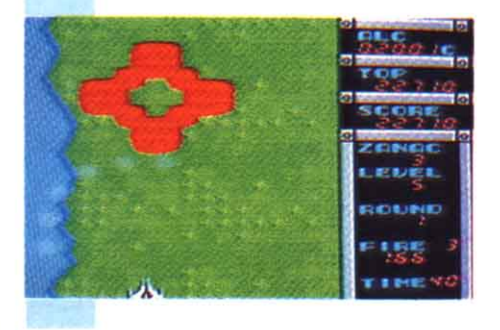
Las más aconsejables son la 3 y la 2.

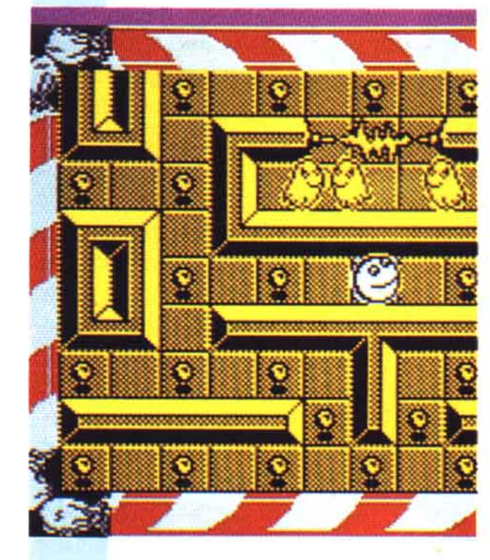
– Podemos incrementar la potencia de disparo recogiendo unas cápsulas que dejarán grupos de tres naves al destruirlas.

– Algunas naves, al destruirlas, se convierten en un gracioso muñeco que nos premiará con vida extra al recogerlo.

– La única manera de acceder a la pantalla 12 es esperando a que el círculo de una de las cabezas que hay al principio de la pantalla 11 se ponga negra y luego recogerla. Las demás llevan a niveles anteriores.

JOSÉ FROYANO BRAVO
RONDA (MÁLAGA)





Para todos los que hayais adquirido el juego MAD MIX GAME de TOPO y no consigais superar algunas pantallas debido a su extrema dificultad, podéis obtener vidas infinitas si, cuando aparezca el nombre del programador, pulsais simultáneamente las siguientes teclas:

MSX: ESC y STOP.

AMSTRAD: ESC y CLR.

Asímismo, si aún no habéis conseguido acceder a la segunda carga de ARMY MOVES, aquí van los códigos:

MSX: 37215.

AMSTRAD: 15372.

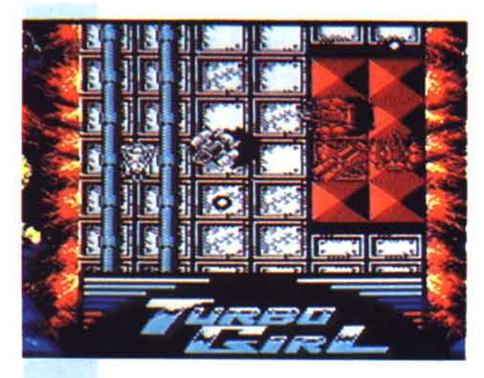
JOSE LUIS RODRIGUEZ
(BADAJOZ)

Si pulsamos las teclas indicadas en los siguientes juegos de TOPO, obtendremos vidas infinitas:

–TITANIC: Pulsar simultáneamente las teclas de los números 2, 3, 5 y 8.

–CHICAGOS'30: Pulsar V y después H.

COLISEUM: Cuando aparezca el nombre de los programadores, pulsar simultáneamente las letras de la palabra ISABEL.



Para obtener vidas infinitas en el BLACK BEARD podéis pulsar en cualquier momento de la partida, simultáneamente, las teclas, Z, X, Y, U.

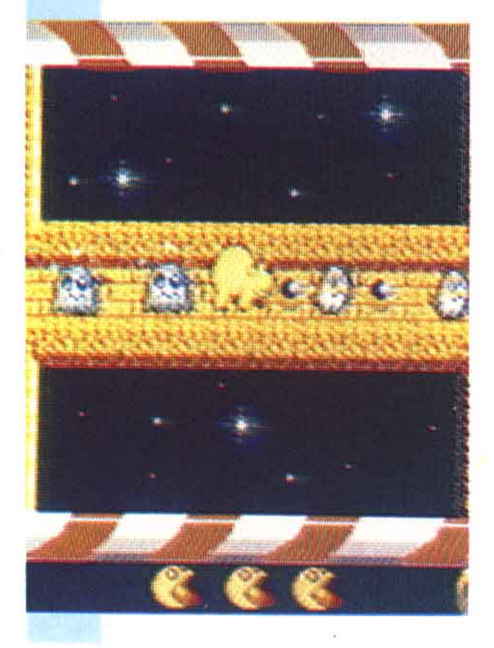
Y para los que tengais dificultades con el TURBO GIRL, aquí os van algunas ayudas en forma de POKE:

VIDAS INFINITAS:
POKE &H8B7A,Ø
POLE &H8BØØ,Ø
POKE &H8BØ1,Ø

INMUNE A LAS BALAS:
POKE &HAØ5B,2Ø1
POKE &H9CØ6,2Ø1

INMUNE A LOS AGUJEROS ESPACIALES:
POKE &HA375,2Ø1

JUAN LÁZARO VARGAS
MURCIA



Si con el NEMESIS-2 en el slot 1, introducimos el TWIN BEE en el slot 2, METALION se transformará en el simpático caza «TWINBERIANO», y las cápsulas en campanas.

En el juego SACOPHASER para AMIGA conseguiremos vidas infinitas pulsando simultáneamente: SPACE, F2, F3 y F5 o bien SPACE, F2, F5 y F6.

JORGE
(BARCELONA)

«EL POKENAZO»

A continuación os expongo la situación de los agujeros tienda de PENGUIN ADVENTURE que no publicásteis en el número 15 de vuestra revista:

NIVEL	Dist. aprox.	¿Zona barata?
13	360 (izda)	NO
	190 (dcha)	SI
	185 (izda)	NO
14	180 (izda)	SI
	90 (izda)	NO
15	482 (dcha)	SI
	434 (izda)	SI
16	250 (izda)	NO
17	–	–
18	825 (izda)	SI
	450 (izda)	NO
	446 (dcha)	SI
19	–	–
20	–	–
21	990 (izda)	PAPA NOEL
	870 (izda)	NO
	387 (izda)	NO
	185 (dcha)	SI
22	940 (dcha)	NO
	870 (dcha)	SI
	840 (izda)	SI

CARGADORES

A continuación os presentamos un cargador que esperamos sea una bicoca para todos los adictos a los programas de aventuras.

Aquí tenemos el cargador del ARKOS I, II y III, con él creemos que podréis llevar a buen fin el juego.

```
10'Cargador para ARKOS 1
20'BTG(Bembibre-LEON)
30 SCREEN1:COLOR15,1,1:CLS:POKE&HFCAB,1
   :KEY OFF:WIDTH 32
40 DATA 3E,21,32,BE,94,3E,09,32,8F,9C,C3
   ,E9,8B
50 FOR I=&HFE00 TO &HFE0C:READ A$:A=VAL(
   "&H"+A$):POKE I,A:NEXT
60 LOCATE1,10:PRINT"VIDAS INFINITAS S/N?
   ";:A$=IMPUT$(1)
70 IFA$="S" OR A$="s"THENPOKE&HFE01,&HC9
   :GOTO 110
80 LOCATE1,12:PRINT"NUMERO   DE   VIDAS?
   (NORMAL 8)",:INPUT N
90 IF N<1 OR N>250 THEN GOTO 80
100 POKE &HFE06,N+1
110 CLEAR 100,35000
120 BLOAD"CAS:,R
130 DEFUSR0=35714
140 DEFUSR1=35739
150 DEFUSR2=35765
160 DEFUSR3=65024
170 DEFUSR5=204:U=USR5(0)
180 DEFUSR4=35791
190 COLOR1,7: CLS: LOCATE 10,8: PRINT  "
    ZIGURAT   presenta":    LOCATE12,12:
    PRINT"A R C O S 1"
200 BLOAD"CAS:":SCREEN2:COLOR15,0,0:CLS:
    PRINT USR0(0)
210 BLOAD"CAS:":PRINT USR1(0)
220 BLOAD"CAS:":PRINT USR2(0)
230 BLOAD"CAS:":PRINT USR2(0)
240 BLOAD"CAS:"
250 PRINT USR3(0)
```

El cargador par Arcos 2 es igual variando la linea 40 por:

```
40 DATA 3E,21,32,C7,94,3E,06,32,FD,99,C3
   ,E9,8B
```

E igual ocurre con Arcos 3, en el que la linea 40 es:

```
40 DATA 3E,21,32,A8,92,3E,09,32,7B,9A,C3
   ,E9,8B
```

RECOMENDAMOS

OVERLANDER

Aparecen ante ti una nueva raza de héroes: los Overlanders, su afán primordial, llevar a buen término su misión; transportar a través de las desérticas carreteras de la época todo aquel cargamento puesto en sus manos.

El contenido del juego como podéis observar varía un poco de lo que ya conocemos como juegos de carreras.

Tendremos que poner todos nuestros músculos en tensión, pues hallaremos en nuestro camino múltiples obstáculos, móviles o no, que intentarán poner fin a nuestra aventura. La carga no tendrá que sufrir, por que si esto sucediera nuestro capital sufrirá un descenso.

El entorno a recorrer: cinco carreteras, unión de las ciudades que demandan un cargamento, cuyo contenido será entregado en la de procedencia.

Como habréis podido ver, es un juego de lo más interesante, ¿no?





ARKANOID 2

Este magnífico programa, supera si no con creces a su antecesor, sí en lo principal, por ejemplo, en el diseño gráfico de sus ladrillos, así como en la versatilidad de las opciones de juego, pues disponemos de múltiples maneras de destruir todo ladrillo que se halle a tu alcance.

Entre las nuevas opciones existentes en su haber, hallaremos algunas muy interesantes: ahora en vez de tener sólo una salida, dispones de dos, también hay todo tipo de despliegues de bolas, por ejemplo, una que te permitirá arrasar absolutamente todo, u otra en la que, cada vez que pierdas una bola, ésta reaparecerá de nuevo. El juego está dispuesto de tal manera que podrás ir haciendo las pantallas según tu conveniencia, el número a superar para llegar al final, dependerá del camino por el que optes seguir hacia la victoria.

No, ARKANOID-2 THE REVENGE OF DOH, no es un simple masacra-ladrillos, es el masacra-ladrillos por excelencia.

GARIVO KING

Por supuesto, este maravilloso programa de aventuras no podía faltar en nuestro ránking de recomendados.

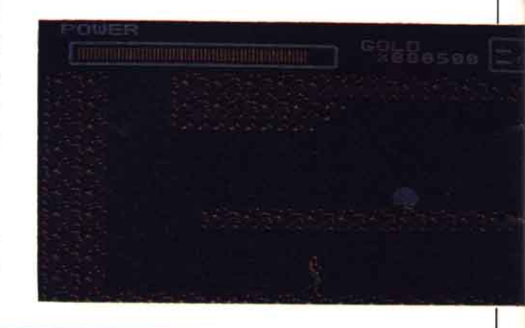
GARIVO, es uno de esos juegos que cuando seamos abuelos, narraremos a nuestros nietos: cuán dificultoso fue acabarlo, pero cuán gratificante su conclusión.

La fantasía, impregna todos los ámbitos de este magnífico programa, el luchar contra dragones, seguramente descendientes directos de aquel que mató San Jorge, así como la eliminación de una serie de orcos, faunos y otros monstruos nacidos de nuestra floreciente imaginación.

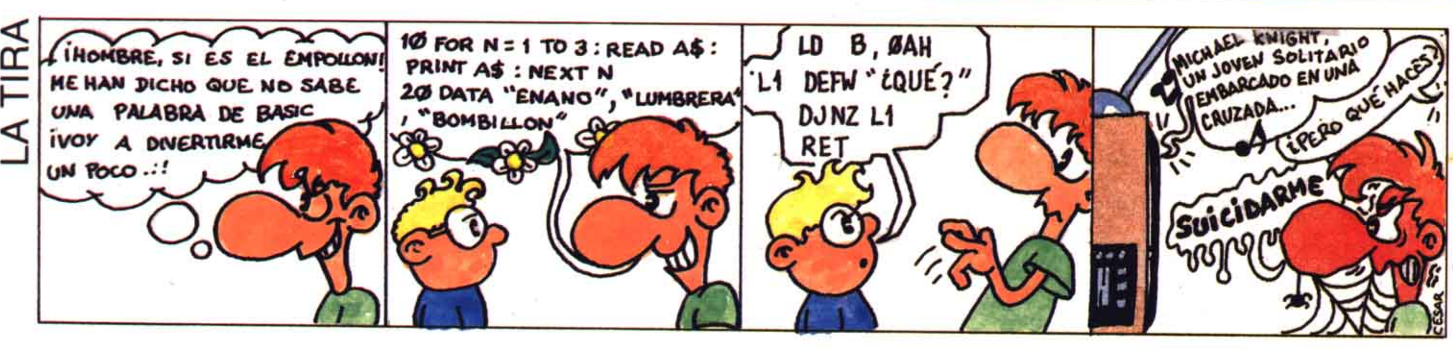
El cambio de gráficos y colorido, está asegurado. En cada cambio de fase sucederá lo anteriormente mencionado.

Por descontado no os recomendamos este juego por su música, ya que si bien es aceptable, no está a la altura del resto del programa.

Os podemos asegurar que si optáis por Garivo King, no quedaréis en absoluto decepcionados y que disfrutaréis de lo lindo eliminando al pobre dragón que se halle en vuestro punto de mira.



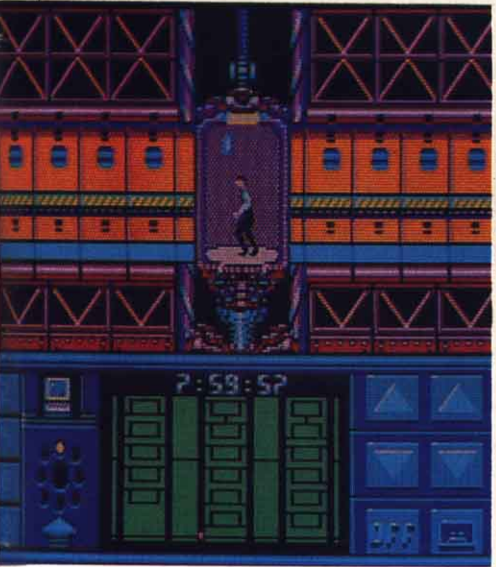
LA TIRA



PRÓXIMO NÚMERO

Os presentamos a continuación algunas de las novedades y juegos ya antiguos que saldrán en nuestro próximo número. Esperamos que sean de vuestro agrado.

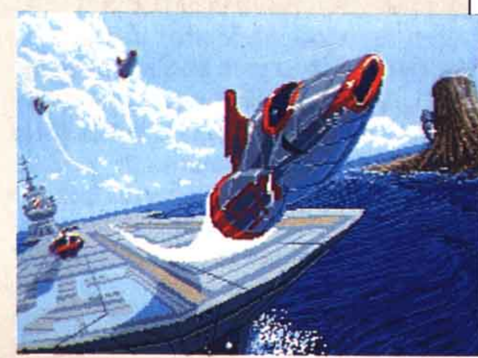
THE HUNT FOR THE RED OCTOBER. Un simulador de submarino, que basa su espectacularidad más en la historia y misión a cumplir, que no en una gran cantidad de detalles en el diseño del interior del submarino. Podemos afirmar, que este juego de simulación, dada su calidad gráfica, así como su gran facilidad de manejo, por lo menos no aburrirá al público



no adicto a tales programas, y a los que lo sean no será en absoluto, de su desagrado, eso os lo podemos asegurar.

IMPOSSIBLE MISSION II. Programa que rompe la norma, si esa, la que incide en aquel comentario tan famoso: segundas partes nunca fueron buenas, pues bien, podemos afirmar que en este juego sucede todo lo contrario. Impossible Mission II ha mejorado con creces a su antecesora, ahora dispondremos de más recursos para combatir a nuestros inefables enemigos, los robots, custodios de las tres plantas que constituyen el entorno en el cual se desarrolla nuestra aventura.

CARRIER COMMAND. Juego tridimensional de tipo bélico, que se desarrolla en un entorno marino. Hace ya algunos meses os mencionamos su aparición, pues bien, ya esta aquí, el más directo competidor de un juego ya conocido por todos vosotros: 1943. Del programa podemos destacar su alta calidad gráfica, así como sus espléndidos efectos sonoros.



STREET FIGHTER. Un karateca del Bronx, que obtendrá su título, sólo, si consigue vencer a sus diez oponentes. Estos están distribuidos por toda la faz de la tierra. Los escenarios en los que va a competir nuestro protagonista son: Japón, Estados Unidos, Inglaterra, China y Tailandia.

BOMB JACK. Por fin podremos disponer de este magnífico y adictivo juego, de máquinas de saloon, en todos los sistemas. El juego, como todos ya sabréis, se desarrolla a través de múltiples pantallas, cuya calidad gráfica es inmejorable y en las que tendremos que arrasar con todas las bombas que hallemos a nuestro alcance.

WIZARD'S LAIR. Programa, aunque ya antiguo, no por ello olvidado. Próximamente aparecerá el mapa de sus siete niveles con sus respectivas instrucciones para llevar a buen término un juego de aventuras que algunos no habréis podido concluir con éxito.



RANKING 20

1. ARKANOID-2
2. METAL GEAR
3. THUNDERCATS
4. BEYOND ICE PALACE
5. MAZE OF GALIOUS
6. USAS
7. MAD MIX GAME
8. GARYVO KING
9. TETRIS
10. GAUNTLET-2
11. CARRIER COMMAND
12. WHERE TIME
13. RASTAN SAGA
14. GOLVELLIUS
15. OVERLANDER
16. DEFENDER
17. ALIEN SYNDROME
18. TIMETRAX
19. Q-BERT
20. BOMB JACK

Este ranking ha sido realizado íntegramente por los colaboradores de INPUT MICROS.

1ª

Desearía me informaran sobre los juegos STORMBRINGER y KNIGHTTIME, y vidas infinitas para KNIGHTMARE.

También me gustaría saber cuál es el último número de INPUT salido a la calle. Aquí en ARGENTINA van por el 19. Y por último, ¿podrían indicarme cómo pasar la tercera pantalla de MISTERIO DEL NILO, y vidas infinitas si las tiene?

LEONARDO BACDI
CORDOBA (ARGENTINA)

STORMBRINGER y KNIGHTTIME son dos típicos juegos de arcade laberíntico cuyo funcionamiento se realiza en torno a complicados menús que te permiten acceder a nuevas armas y accesorios con los que descubrir las múltiples sorpresas que este tipo de juegos esconden.

Ignoramos las causas del retraso en la distribución de los ejemplares en tu país, pero cuando este ejemplar caiga en tus manos, quizás en España llevemos ocho o nueve números de adelanto.

Por último, has de saber que es imposible poner vidas infinitas en un juego comercializado en cartucho como es KNIGHTMARE, pero no en MISTERIO DEL NILO; por ello invitamos a nuestros lectores a que nos las envíen, si alguno las tiene, a fin de poder ayudar a Leonardo. Y respecto a la tercera pantalla, la táctica a seguir se limita a eliminar los enemigos a base de metralla y buena puntería. Lo demás queda en tus manos.

2ª

–En el juego SALAMANDER, además de los trucos ya publicados (fijación de OPTIONS y conectarlo con el NEMESIS 2), existe uno para lograr finalizar el juego, según decían ustedes en la revista de junio. ¿Podrían darme algún truco de armas extras, inmunidad, etc., para completarlo?

FRANCISCO DIAZ

Aprovechamos tu carta para aclarar una duda que parece haber levantado curiosidad entre los usuarios. Efectivamente, existe un truco para finalizar el juego, pero no en el sentido material (y ahí estuvo nuestro error), sino en el argumental. Esto es, los privilegiados que hayais finalizado la fase 6 y por tanto el juego, sabréis que se nos informa que el omnipresente Doctor Venom, muerto en NEMESIS 2, se ha reencarnado, haciendo inútil todo nuestro trabajo para liberar el sistema SALAMANDER, que ahora ha vuelto a caer en su poder. De este modo la historia nunca concluye.

Ahora bien (y a esto es a lo que nos referíamos con el ansiado «truco»), si introducimos el NEMESIS 2 en el slot 2, al concluir los primeros 5 niveles, pasamos a un nivel que antes no había y al que denominan «OPERATION X». Este no es sino el último nivel del NEMESIS 2, al finalizar la vuelta (que no pudimos publicar en su día en su correspondiente mapa, por razones de espacio). Superarlo significa destruir al Doctor Venom, de modo que ahora sólo queda superar el nivel 6 para comprobar, ahora sí que el sistema SALAMANDER está a salvo y completamente libre de amenazas, con lo que la operación ha sido un éxito. Resultado: el juego tiene dos finales.

Disculpados por nuestra parte, pues nuestra información se prestaba a confusión, sentimos deciros que, para concluir materialmente el juego, deberéis hacerlo a base de práctica, y las únicas vidas infinitas que te podemos dar, es que uses el GAME MASTER, con el que podrás obtener hasta 99 vidas y pasar directamente al nivel que desees.

3ª

Como lector de su revista, deseo exponerles ciertas críticas:

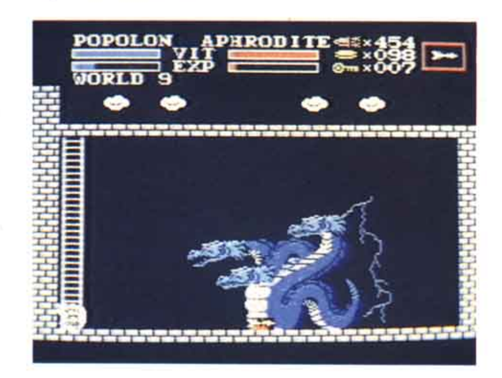
–Habiendo nacido como una revista para usuarios de MSX, actualmente es cualquier cosa, menos eso.

–Como suscriptor, cuando la revista llega a mis manos, mis hijos están cansados de ella, tras haberla adquirido en un quiosco cualquiera.

–Hace cuatro meses envié un anuncio para su apartado «EL ZOCO», pero hasta la fecha no lo he visto publicado. ¿Tanto hay que esperar para que esto ocurra?

LUIS AMADO REGO
LALIN (PONTEVEDRA)

Si bien la norma MSX fue el primer y exclusivo tema de nuestra revista, insistimos en la importancia de dar apoyo desde nuestras páginas a nuevos sistemas en auge como el ATARI, a los que aguarda un futuro muy prometedor. Sin embargo, seguimos dando máxima atención al MSX (o eso procuramos), y si no, díganos en qué otra revista puede encontrar un mapa de SALAMANDER o THE MAZE OF GALIOUS a todo color y con todo lujo de detalles.



Respecto a las suscripciones, le aseguramos firmemente que somos los primeros en lamentarlo, pero sintiéndolo mucho, la redacción no tiene poder para actuar en temas concernientes a la distribuidora.

Aunque un poco extraño, es comprensible que a veces se nos escape algún anuncio, que se quede en el tintero; por ello le pedimos disculpas asegurándole, ahora sí, que si aún no lo ha visto publicado, lo hará en un breve espacio de tiempo.

4ª

–Tenemos algunas dudas en determinados juegos y nos gustaría nos las contestaseis:

–Me gustaría tener HANG-ON, WONDER BOY y 1942. ¿Dónde podría conseguirlos?

–Quisiera un cargador o pokes para el juego TURBO-GIRL

–¿Me pueden decir los comandos y qué hay que hacer paso a paso para pa-

sar de disco a cinta y cinta a disco desde el sistema operativo?

–¿Cómo se ponen los cargadores y los pokes para los juegos de disco?

–¿Me pueden publicar mapas y cargadores del GAME OVER?

CARLOS GARCÍA BELTRÁN
ALFREDO MARTÍNEZ
ALMERIA

–Los tres juegos que mencionas han llegado a nuestra redacción como la mayoría de los de MSX-MSX-2, importados de Francia, ya que no se comercializan en nuestro país.

–Como ves, un avispado lector se ha adelantado a tus peticiones sobre el TURBO-GIRL enviándonos los POKES. ¿Y los demás, a qué esperais para enviarnos los vuestros?

–Pasar de disco a cinta desde el sistema operativo es una labor difícil y complicada que precisa de rutinas en C M que llamen al cassette. Y si lo preguntas por intentar pasar los ficheros COM, te diremos que estos ficheros carecen de direcciones, motivo por el cual sólo se pueden cargar desde el sistema operativo y desde disco. Por ello te recomendamos pasar desde el DISK BASIC, en el cual sólo se requiere que cada bloque del programa tenga cabecera y sus direcciones estén entre la &H8ØØØ y &HE2ØØ. Cumplidos los requisitos, tan sólo habrás de cargar cada bloque con BLOAD «CAS»: y posteriormente grabarlo con el comando BSAVE «nom. progra», dir. inicio, dir. final, dir. ejecución.

5ª

Me gustaría me aclararan unas cuantas dudas:

–En el juego METAL GEAR, ¿se pueden poner vidas infinitas?

–¿Qué he de hacer para poder superar la barrera de aire que hay en el piso superior?

–Cuando me meten en la carcel y me encuentro con el preso, salgo al exterior y me encuentro con un hombre al que no puedo matar, y dos puertas que no puedo abrir pues estoy sin equipo. ¿Qué he de hacer?

–¿Cuándo aparecerá el mapa de METAL GEAR?

JOSÉ
LOGROÑO

–No conocemos, por el momento, ningún truco para obtener vidas infinitas en METAL GEAR, pero nuestros expertos se hallan manos a la obra con la esperanza de poder ofrecéroslo algún día.

–Tu segunda duda parece ser la más generalizada en este juego, y con ésta son ya tres o cuatro las veces que la contestamos. Os lo pedimos por favor: antes de preguntarnos las dudas comprobad que no han sido publica-



das en números anteriores; todos saldremos beneficiados. A pesar de todo, volvemos a informarte que para superar la barrera de aire has de ir al piso donde te encarcelan, y así de paso respondemos tu siguiente duda, y cuando te enfrentes con el hombre, golpea con el puño la segunda puerta. Esta se abrirá y podrás recoger una bolsa con todo el equipo perdido, incluyendo un transmisor colocado por el enemigo para saber tu posición sin verte, del que conviene deshacerse lo más pronto posible pulsando la barra con la flecha en él. Luego abre la otra puerta con la tarjeta número 2 y coge munición suficiente para poder eliminar a SHOT GUNNER con la metralleta.

–Como habrás podido comprobar, el mapa que nos pides apareció en el número 28 de nuestra revista.

6ª

Escribo a su revista con la esperanza que me resuelvan algunas dudas surgidas en los siguientes juegos:

– En el NEMESIS-2, después de superar la etapa de energía (dentro de la nave nodriza), hay veces que me otorgan dos armas, otras una, y a veces ninguna. ¿A qué es debido esto? ¿Hay algún truco?

– En el juego VAXOL, ¿existe algún truco para acabarlo más fácilmente?

– Me gustaría saber si próximamente pensais publicar los mapas de «FANTASM SOLDIER» y «GUARDICS». ¿No es este último de la firma PONYCA?

GENARO MACHUCA
TALAVERA (TOLEDO)

El problema a que aludes en el NEMESIS-2 no es tal, sino un aliciente más de los muchos con que KONAMI dota a sus juegos, a fin de que mejore o empeore tu situación en la partida. Por ello, la obtención de armas es totalmente aleatoria, no existiendo truco alguno para controlarla.

–Imaginamos que tu segunda pregunta se debe a la extrema dificultad de juego, pero no descartamos que aparezca en un futuro. Por ello y como de costumbre, os invitamos a, si alguno de vosotros lo tiene, nos lo envíe lo más rápidamente posible, a fin de que nos podamos beneficiar todos de él.

–Referentes a los mapas que nos consultas, no son proyectos inmediatos que tengamos en mente. Tampoco entendemos tu última pregunta, pero para no caer en errores, te informamos que PONYCA y COMPILE son dos empresas asociadas, que producen juegos conjuntamente. Por ello es válido designar a sus programas tanto con el nombre de una, como de la otra.

IMPORTANTE: Respondemos vuestras preguntas

Hemos abierto una nueva sección dedicada a todos aquellos que tengáis alguna duda o curiosidad sobre el extenso y a menudo desconocido mundo de la microinformática y los videojuegos. Si te encuentras entre éstos, no dudes en escribir hoy mismo a:

C/ ARIBAU, 185 1.º BARCELONA 08021

EL BUZON

Esperamos vuestras cartas



Vendo por cambio de sistema programas de MSX y MSX-2. Jaime Martí. C/ Valencia, 36, 5.° B. 43850 CAMBRILS (Tarragona). O llamar al Tel. (977) 36 45 43 de 13 a 16 h.

Si eres un adicto del MSX. Si quieres estar siempre al día. Si quieres ser el mejor programador. Si quieres tener la mayor colección de programas. Si quieres intercambiar con gente de toda España. O si, simplemente, deseas formar parte de un buen Club... ¡Apúntate al CLUB ASTUR MSX! Pagando una pequeña cuota, recibirás: nuestro boletín trimestral, el carnet de socio, información para intercambiar programas con toda España. Y tendrás un club abierto a ti todo el año. Escríbenos al Apdo. 1277. 33080 OVIEDO (Principado de Asturias).

Cambio programas de aplicación en cinta o disco para MSX y MSX-2. Contactar con Manuel. Tel. (93) 654 48 22. Sólo tardes.

Intercambio programas MSX, MSX-2 y ATARI ST en diskette 3' 1/2. Enviar lista a Miguel Masip. C/ Moianés, 36-42, 1.° 2.ª. 08014 Barcelona.

¡OFERTA! Vendo para ZX-SPECTRUM: Interface 1+ microdrive+ 24 cartuchos, por 8.000 pts. Multiface One (copias de seguridad) por 7.000 pts. Digitalizador de imágenes de vídeo al SPECTRUM por 15.000 pts. Llamar al Tel. (93) 870 64 48. Preguntar por Carlos.

Vendo ordenador MSX-2, Mitsubishi MLG3, tres ranuras de expansión, unidad de disco de doble cara, RSC-232, teclado independiente. Podrás copiar todos mis programas en disco (más de 300). Isidro. Tel. (93) 357 88 22. Barcelona.

Si buscas programas MSX, MSX-2 en disco 3' 1/2 últimas novedades nacionales y extranjeras, ponerse en contacto con Gabriel León Sust. Tel. (93) 240 92 94. C/. Riera Blanca 53-55, 3.°,2.ª 08028 Barcelona.

Vendo ordenador Philips VG-8235, más monitor fósforo verde Philips, más 15 discos con las últimas novedades, más cables de conexión junto con un cassette. Precio a convenir. Jose Ramón. Tel. (958) 28 54 78. C/. Santiago Lozano 14, 8.° C. 18011 Granada.

Se vende sintonizador TV PROTO con 6 cadenas programables. Convierte tu monitor color o fósforo verde en un magnífico televisor color. Sólo 20.000 pts. negociables. Llamar al Tel. (986) 88 15 97 o escribir a Manuel Angel Valverde García. C/. Secundino Lorenzo, 5. 36900 MARIN (Pontevedra).

Compro joystick en buenas condiciones. Casto Martín Llorente. Caldas de Reyes, 2, 1.° der. Tel. (91) 619 15 46. 28925 Madrid.

Vendo monitor fósforo verde Philips BM-7552 con cable e instrucciones en perfecto estado. Llamar al Tel. (947) 21 42 72 o escribir a Raúl Tamayo Mate. Avda. del Cid, 89, 9.° C. 09006 Burgos.

¡Oferta! Cambio 40 juegos originales por cualquier cartucho MegaROM. Escribir a David Terrón. C/. Serrablo, 131. 22600 SABIÑANIGO (Huesca).

Intercambio todo tipo de programas en cinta para el C-64. Interesados llamar hasta las 23.30 a Leoncio C. Mbele E. Akele. Tel. (93) 370 99 20.

Vendo ordenador SONY HB-10P de 80K en perfecto estado con cables, libros y embalajes originales. Adjunto 4 cartuchos MegaROM (THE MAZE OF GALIOUS, NEMESIS2, NEMESIS y GOLVELLIUS) y un cartucho de ajedrez SONY, más dos libros de programación MSX, revistas, joystick Speed King y programas primera calidad. Llamar al Tel. (93) 245 17 89, o escribir a Alberto Agustín Cruz. C/. Ausias March, 131-135, at. 1.ª, esc. B. 08013 Barcelona.

Vendo el siguiente conjunto: ordenador Philips MSX-2 NMS-8280 (256K RAM, 2 unidades de disco de 720 K, ratón, capacidad para digitalizar imágenes de una cámara, un vídeo o TV, superposición, etc.), cassette Bitcorder SDC-600S de SONY (el mejor que hay); libros de código máquina, ensamblador, BASIC, etc. Regalo además 400 programas MSX y MSX-2. Precio a convenir. Ignacio Pérez Cuadrado. C/. Tolosa Latour, 4, 6.°, C. 30201 CARTAGENA (Murcia). Tel.: 50 45 62 y 56 37 43.

Vendo ordenador SPECTRUM+ con 25 juegos o cambiaría por emisora 27 MHZ. Jorge Enrique Uziz Calvo. Avda. Asturias, 17, 9.° B. 24008 LEON. Tel. 24 34 38.

¡Super oferta! Vendo ordenador SONY HB-10 P, junto con cables de conexión, papeles de compra y más de 130 programas de regalo. Todo ello por 13.000 pts. Tel. (93) 658 92 64 de 21 a 23 h. Alejandro. C/. Margaritas, 8. VILADECANS (Barcelona).

Vendo ordenador MSX Philips 8020 con cassette Philips Data Recorder y con 3 ó 4 libros. Y de regalo 100 super juegos originales, un joystick y revistas de MSX. Todo por 33.000 pts. Josep de Oló. Tel. (93) 838 52 63 de 20 a 22 horas.

Deseo contactar con personas interesadas en intercambio de información, programas, hardware, etc., para Spectrum y PC. También preciso libros sobre c/m para Spectrum 128 (rutinas específicas). Respuesta asegurada. Mandar listas y cartas a: Juan J. Abreu o a Jaime Cibils 2790 apto. 1. Montevideo. Rep. O. del Uruguay.

Ofrezco a buen precio PC con hard disk de 20 Mb., lleno de programas de todo tipo, más monitor color, más mouse, tarjeta gráfica CGA y garantía. Precio a convenir. Llamar al; (93) 843 91 59.

Vendo urgentemente Ordenador SANYO PHC-28, MSX de 64K. Está en perfecto estado. Cables, instrucciones, etc... También vendo los juegos originales CALIFORNIA GAMES Y RIVER RIDE. Todo por 29.000 pts. Interesados llamar y preguntar por Ricard al (93) 204 78 91. (Noches de 10 a 12).

Vendo ordenador MITSUBISHI MSX-2, e intercambio todo tipo de software de ATARI ST y manuales. Xavi. (93) 313 97 42. Ap. 27046. 08080 BARCELONA.

Grandes ofertas, ordenadores 48K a 13.000 pts., C-64 a 35.000 pts., AMSTRAD CPC-464 a 47.000 pts. Existencias limitadas (91) 254 85 47. Sólo tardes, preguntando por José Manuel Mateu, o escribir a C/. General Moscardó, 210, 5B. 28020 MADRID.

Vendo ordenador HIT BIT HB-201P en perfecto estado. Regalo juegos y revistas. Todo ello al precio de 30.000 pts. Llamar a partir de las 9 p.m. y preguntar por Marcos. C/. Hermanos Fresno, 24, 2do. B. 03308 Asturias. Tel. 39 96 37.

Ofrezco un lote de programas de C-64 en cinta valorados en 110.000 pts., por una unidad de disco 1541 o 1571 en buen estado para el CB-64. Interesados llamar a Leoncio C/. Mbele E. Akele. (93) 370 99 20.

Nos gustaría contactar con usuarios de COMMODORE AMIGA 500 y MSX-2, para intercambio de programas. Interesados llamar al (968) 70 06 78, o escribir a Juan Antonio del Toro Sánchez. C/. Mayor, 24. 30400 CARAVACA DE LA CRUZ (MURCIA).

Cambio juegos del MSX y MSX-2. Contacto con usuarios que posean modem. Miguel (91) 676 51 34.

Vendo ordenador SONY HB-F95 MSX-2, más revistas, etc. Comprado hace un año. También vendo joystick y cassette a buen precio. Preguntar por Ricardo en los tels: (976) 33 22 97 ó 31 67 08.

MSX, MS-2 ATARI ST, AMIGA, PC de 3'5". Intercambio programas e información.

Últimas novedades. Seriedad. Desarrollos propios para MSX-2, como 256 K RAM para PHILIPS, chip acelerador disco SONY, etc... Club LASP C/, Alfonso I, 28, 6B. 5003 Zaragoza. Tels. (976) 22 24 70 ó 29 90 60.

Intercambio programas MSX, MSX-2 en disco 3.5". Interesan utilidades, lenguajes, gestión y programas MSX-2. Interesados dirigirse a José Manuel Suanes Albors. Avd. Primado Reig, 59, 5. 46019 VALENCIA. (96) 366 05 41.

Vendo amplio surtido de revistas y libros de informática (MSX) y de electrónica. Envío lista. Francisco Parejo. C/. Coll i Pujol 185, 4º 2ª. 08915 BADALONA (Barcelona). (93) 388 68 77.

Vendo cintas vírgenes CASIO C-60 a 100 pts. unidad, clavijas de sonido para SPECTRUM a 500 pts., unidad, diskettes vírgenes 5'1/4 de DC/DD a 175 pts. También programa ajuste de acimut, utilidades, lenguages, compiladores, etc. (93) 310 13 22.

Intercambio programas en MSX y MSX-2 en disco 3'5". Llamar al tel. (93) 799 77 91 a partir de las 20h. y preguntar por Paco. Avda. Jaume Recoder, 78, 4, 1. Barcelona.

LOTO y BONOLOTO. Sácale provecho a tu ordenador. Programa con archivo, estadísticas y reducciones. ¿El MSX adivina el pensamiento? Juegos de Negocios tipo sobremesa de 2 a 6 jugadores. Miguel Angel Villalba Ap. 1045. 46080 Valencia.

Vendemos ordenador OLIVETTI S-6000. 50Mb. 2 puestos de trabajo. Impresora bidireccional. Paquete de programas de empresa. Gestión comercial y contabilidad. Llamar tardes al (96) 348 09 87.

Vendo cartucho y programas en cinta y disco 3'5" originales. Mariano Delgado García. Pza. de la Marquesa, 2, 2, A. 16004 Cuenca. (996) 22 26 68.

Cambio programas de MSX; poseo más de 300. C/. Hermanos Becerril 3, Bloque B, 1, C. 16004. Cuenca. Tel. 22 58 23.

Vendo vídeo juegos SEGA nuevos y con garantía, más pistola láser, más seis cartuchos, más una tarjeta y un phaserone de regalo. Todo por 45.000 pts. (96) 371 16 13 de 8 a 9,30 y preguntar por Daniel Salom Molano. C/. Escultor Alfonso Gabino 4. Pta. 20. 46022 Valencia.

Intercambio programas MSX, MSX-2 en disco y cinta. José Luis Abellán Martín. C/. Salvador Ricard, 30, 16. 46470 ALBAL (Valencia).

Vendo juego METAL GEAR nuevo, por 4.500 pts. Llamar al (923) 22 87 71 de 2 a 3 p.m. y de 7 a 11 de la noche.

Intercambio programas de MSX y MSX-2. Enviar lista a Francisco Peinado Hernández. C/. Agua Amarga, 7, 2,1. 04008 Almería.

ATENCION

Recordamos a todos aquellos lectores algo despistadillos, que tenemos a vuestra disposición una sección con la que podéis comprar, vender, cambiar o simplemente curiosear.
Así que ya lo sabéis, aquellos que queráis efectuar cualquier tipo de venta, compra o trueque, debéis escribir a:

No lo dudes, escríbenos hoy mismo.

MERCAMICROS Calle ARIBAU 185, 1.º BARCELONA 08021







NO TE PIERDAS NI UN SOLO EJEMPLAR DE







SERVICIO DE N.os ATRASADOS

Un consejo. No os olvidéis de reservar nuestros próximos números, pero por si se os ha pasado por alto alguno, INPUT MICROS quiere proporcionar a sus lectores este servicio de números atrasados para que no pierdan la oportunidad de tener en sus hogares todos los ejemplares de esta revista, líder en el mercado español.

Podréis solicitar cualquier número de INPUT MICROS que deseéis, al precio de cubierta (sin más gastos).

Si quieres utiliza el cupón adjunto o una fotocopia del mismo, enviándolo a EDISA (Dpto. de Suscripciones), López de Hoyos, 141 - 28002 MADRID.

CUPON DE PEDIDO

Sí, envíenme contra reembolso......... ejemplares de INPUT MICROS de los números:

(escriba en letra de imprenta)

....

NOMBRE ______

APELLIDOS ______

DOMICILIO ______

NUM. ______ *PISO* ______ *COD. POSTAL* ______

POBLACION ______ *PROV.* ______

TELEFONO ______ *FIRMA*

COLECCION











"SOLO TU, DAN, PUEDES SALVAR LA TIERRA". LO QUE EMPEZO SIENDO UNA MISION SENCILLA, SE HA COMPLICADO. LOS MEKON HAN PERFECCIONADO SU ARMAMENTO Y AHORA PARECEN INDESTRUCTIBLES. EL DESTRUIR SU NAVE NODRIZA SE HA CONVERTIDO EN UN ASUNTO CONTRA RELOJ. NO HAY TIEMPO QUE PERDER SUMERGETE EN EL MUNDO DE AVENTURAS Y EMOCIONES DE DAN DARE. CON ESTA ESTUPENDA OFERTA TE OFRECEMOS LA POSIBILIDAD DE VIVIR CON TU PERSONAJE FAVORITO TODAS SUS AVENTURAS. Y EN UN SOLO PACK.

SPECTRUM. AMSTRAD. COMMODORE. 875 Pts. AMSTRAD DISCO. 1.750 Pts.

¡ROMPIENDO!

VEINTINUEVE-UNO, S.A.



Barbarian







¿LO HAS PENSADO BIEN? ¿ESTAS SEGURO DE QUERER LA CORONA DEL REINO? EL PRECIO QUE PAGUES POR ELLA PUEDE SER MUY ALTO. SI FALLAS VIVIRAS EN PERPETUO TERROR EL RESTO DE TUS DIAS. TIENES TODAS LAS ARMAS EN TU MANO, PERO ¿TENDRAS VALOR PARA UTILIZARLAS? EXPLORA CON BARBARIAN EL HOSTIL MUNDO MEDIEVAL CON EL SISTEMA DE MOVIMIENTO DIRECCIONAL DE ICONOS QUE DOTA AL JUEGO DE GRAN ADICTIVIDAD. BARBARIAN ES UNA ENCONADA LUCHA ENTRE EL SER HUMANO Y EL ANCESTRAL DRAGON.

SPECTRUM. COMMODORE. 875 Pts. AMSTRAD DISCO. 1.750 Pts.



LOS VAMPIROS SON SERES QUE NO SE CORTAN NI UN PELIN CUANDO TIENEN HAMBRE. NO ATIENDEN NI A MODALES NI A MANERAS. A VECES, NI AL AJO. POR ESO ¡VIGILA LA NOCHE, VIGILA TUS ARTERIAS! ¡ELLOS ESTAN AHI!



SPECTRUM. COMMODORE. 875 Pts. ATARI ST. AMIGA. 2.500 Pts.

DRO SOFT

C/. FRANCISCO REMIRO, 5. 28028 MADRID
Tels. (91) 246 38 02 / 411 41 77 / 411 28 11